

СТРАТЕГИЧЕСКИЕ СОВЕТЫ ДЛЯ AGE OF MYTHOLOGY
COMPUTER GAMING WORLD
Russian Edition
№03(10), МАРТ 2003
НОВЫЙ ГИГАНТСКИЙ DOOM III СКРИН-ШОТ!
Вселенная X-COM
Puzzle-type strategy
Царь и бог компании Lionhead
«Периметр» • «Князь 2» • Splinter Cell • Arx Fatalis • «Космические Рейнджеры» • Asheron's Call 2 • Unreal 2 • 007: NightFire • Arx Fatalis • Starfleet Command III • Imperium Galactica III • C&C: Generals • etc...
ЭКСКЛЮЗИВ!
WARCRAFT III: THE FROZEN THRONE
Первое знакомство с существами, героями и заклинаниями масштабного адд-она к самой популярной игре прошлого года.
TECH: Тестирование: Пронзи диск лазерным лучом. Крякнутый кейс. Первый взгляд: Как мы победили монитор AOC LM520A. ABIT Siluro GF4 Ti4200-8X OTES. Plextor PlexWriter 48/24/48U.
№03(10), МАРТ 2003
(game)land
ISSN 1683-4739
9 771683 473009 03>



Несбыточные ожидания

Прости меня, Леголас! На самом деле я люблю тебя...

Привет! Представляю вам очередной гениальный номер *Computer Gaming World*. Вы почувствовали восхищение и трепет, взяв его в руки? Я, например, да... Впрочем, довольно словоблудия, переходим к делу.

В этот раз я хотел бы поговорить с вами о феномене завышенных, заведомо несбыточных ожиданий. Все мы страдаем этим грешком, и очень часто такие ожидания напрочь убивают в нас способность получать от жизни удовольствие. Возьмем этот номер. Если вы купили *CGW* в первый раз, то наверняка надеетесь получить за свои три доллара в рублевом эквиваленте не просто классный и профессиональный игровой журнал, но также и диск, полный классных демок, двойной чизбургер и благодарный поцелуй от нашего ведущего редактора Даны Джонгеваард... Не раскатывайте губы, друзья! Вы получите только первые две вещи, и баста! Тем более что Дана вышла замуж, и в течение ближайшего полугода вряд ли вообще будет целовать кого-либо, включая собственного мужа. Да и живет она далековато ;-)

Мораль сей басни такова: чрезмерные ожидания вредны! Вы даже не представляете себе, какую злую шутку они сыграли со мной при первом просмотре фильма *«Две крепости»*. С одной стороны, картина мне понравилась, но с другой, – памятуя о великолепной первой части, я почему-то ждал от нее ГОРАЗДО большего. Я возлагал на нее такие надежды, что, выйдя из кинотеатра, чувствовал лишь странное разочарование. Меня раздражал Фарамир, Гимли казался каким-то туповатым, а душка Леголас, хоть и остался Самым крутым парнем, НЕ ДОЛЖЕН БЫЛ так легкомысленно съезжать по ступенькам Хельмовой Крепи... Посмотрев кино во второй раз, я понял, что на самом деле мне здесь нравится ВСЕ. Просто я ждал чего-то сверхъестественного, в моем туповатом мозгу бродили туманные и возвышенные образы, и когда я не увидел их на экране, то, естественно, почувствовал легкую досаду.

Примерно такая же история произошла у меня с *WarCraft III*. Я до безумия любил первые две части, и мои требования к *WarCraft III* были настолько завышены и нереальны, что у игры не было ни малейшего шанса их оправдать. И, разумеется, она их не оправдала. Аналогичное чувство разочарования испытали абсолютно все сотрудники *CGW*, и в результате *WarCraft III* получил у нас всего четыре звездочки (*#04, Сентябрь 2002*). Это хорошая оценка, но отнюдь не отличная – тем более для Blizzard. Но совсем недавно я прошел кампанию *WarCraft III* заново – и, вы знаете, на этот раз мне в ней понравилось абсолютно все! Я говорю это не для того, чтобы возбудить в вас интерес к нынешней «Теме номера», и не для того, чтобы подлизаться к Blizzard (лучшей риалтайм стратегией, в которую я играл в прошлом году, так и осталась *Warlords Battlecry II*). Просто сейчас я смог по достоинству оценить феноменальный талант дизайнеров, художников и сценаристов, приложивших руку к созданию *WarCraft III*. Главная проблема компаний, подобных Blizzard, заключается в том, что они сами устанавливают настолько высокие стандарты качества, что малейшее несовершенство в их творениях сразу вызывает разочарование в народе.

Что я могу посоветовать руководству Blizzard в этой ситуации? Самое лучшее – по быстрому сварганить какой-нибудь Tycoon. Чтоб он был полнейшим отстоем. И чтоб мы все плевались от отвращения. А затем подождать пару-тройку лет и выпустить шедевральный *StarCraft 2*. И тогда мы будем заливаться слезами благодарности, не смея даже думать о каком-либо «разочаровании» или критике.

Что меня практически ввело в уныние, так это старт *Unreal II* и *C&C: Generals*. Обе игры мы с нетерпением ждали, предвкушая сетевые баталии, от которых затряслись бы стены редакции, но... Увы. Не то это, господа. Не то... Уже начинаю бояться за *Condition Zero*. *James Bond 007: NightFire* – как предупреждение для Gearbox. Если эти ребята не извлекут все уроки из этого халтурного шутера, то «новую Контру» можно будет хоронить загодя.

Сергей *Лянге*
Главный редактор

РЕДАКЦИЯ В США
Главный редактор **Джефф Грин**
Редактор **Кен Браун** (Read Me, CD-ROM)
Ведущий редактор **Дана Джонгеваард** (Gamer's Edge)
Технический редактор **Уильям О'Нил** (TECH)
Редактор раздела Reviews **Роберт Коффей** (RPG, Strategy)
Редактор раздела Previews **Том Прайс** (Sims, Sports)
Редактор раздела прохождений и Специальных репортажей **Тьерри Нгуен aka Scooter** (Action, Features)
Литературный редактор **Дженнифер Вулф**

ЖУРНАЛ №1 О КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГРАХ



ISSN 1683-4739

Журнал зарегистрирован в Министерстве по делам печати, телерадиовещанию и средствам массовых коммуникаций ПИ №77-12112 от 20.03.2002

Выходит 12 раз в год

03(10), февраль 2003

РЕДАКЦИЯ
Главный редактор **Сергей Лянге** serge@cgw.ru
Зам. глав. редактора **Олег Лебедев** losik@cgw.ru
Зам. глав. редактора **Лев Емельянов** lev@cgw.ru
Редактор **Иван Рогожкин** (TECH) ferrum@cgw.ru
Редактор **Юрий Левандовский** (CD) cd@cgw.ru
Корректор **Юлия Барковская** july@cgw.ru

ART
Арт-директор **Серж Долгов**

КАК СВЯЗАТЬСЯ С РЕДАКЦИЕЙ
101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, CGW;
e-mail: letters@cgw.ru; тел.: (095)292-3839;
факс: (095)924-9694; URL: www.cgw.ru

ОТДЕЛ РЕКЛАМЫ
Игорь Пискунов igor@gameland.ru
тел.: (095)229-2832; факс: (095)924-9694
Ольга Филатова filatova@skpress.ru
тел.: (095)974-2260; факс: (095)974-2263

ОПТОВАЯ ПРОДАЖА
Руководитель отдела
Владимир Смирнов vladimir@gameland.ru
Менеджеры
Андрей Степанов andrey@gameland.ru,
Самвел Анташян samvel@gameland.ru
тел.: (095)292-3908, 292-5463;
факс: (095)924-9694

ТЕХНИЧЕСКАЯ ПОДДЕРЖКА
Ерванд Мовсисян ervand@gameland.ru

УЧРЕДИТЕЛИ И ИЗДАТЕЛИ

ООО «Гейм Лэнд»
117526, г. Москва,
Пр-кт Вернадского,
д. 105

Генеральный директор
Дмитрий Агарунов

Финансовый директор
Борис Скворцов

Издатель
Сергей Покровский

ЗАО «СК Пресс»
1109147, Москва,
ул. Марксистская, 34
корп. 10

Генеральный директор
Леонид Теплицкий

Издательский директор
Евгений Адлеров

Издатель
Николай Федулов

(game)land





Журнал «**Computer Gaming World Russian Edition**» издается по лицензии **Ziff Davis Media, Inc.** 28 East 28th Street, New York, NY 10016, US

Типография
OY **ScanWeb**, Korjalankatu 27, 45100, Kouvola, Finland, 246

Тираж 30 000 экземпляров

Цена свободная



№03(10) МАРТ 2003

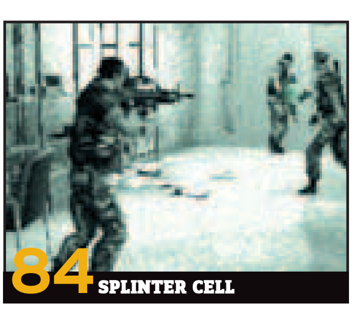
Подлый Артес возвращается во главе армии Нежити.

Вам предстоит сражаться со свирепыми варварами в заснеженной Галлии, а с религиозными фанатиками – в раскаленных песках Египта.

52 PRAETORIANS
Pyro Studios даст вам возможность почувствовать себя Цезарем.


94 ARX FATALIS

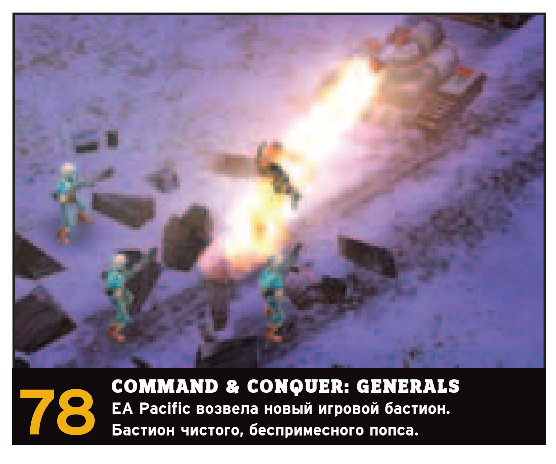

82 КОСМИЧЕСКИЕ РЕЙНДЖЕРЫ


84 SPLINTER CELL

Preview

Review


20 READ ME
GTA3 имеет все шансы стать *Лучшим Экшеном Года*.


78 COMMAND & CONQUER: GENERALS
EA Pacific возвела новый игровой бастион. Бастион чистого, беспримесного попса.

Главное за месяц

За месяц. Ретроспектива. В фокусе. Главное. Для вас. **СЕРГЕЙ ЖУКОВ**

Возвращаются однажды

Activision отменила разработку адд-она к *Return To Castle Wolfenstein* под скромным названием *Enemy Territory* (видимо, до этого герр Блажкович месил убер-зольдатов исключительно у себя дома). В качестве причин называется бесперспективность проекта, точнее, его однопользовательской части. От многострадального дополнения останутся

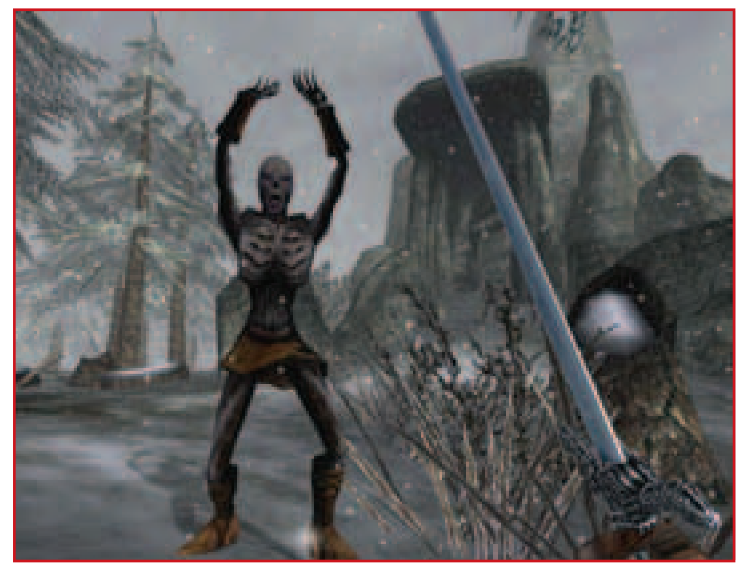


лишь мультиплеерные огрызки, которые будут распространяться совершенно бесплатно. Как всегда, обещаны разнообразные режимы, включая многопользовательский сценарий из нескольких карт, связанных друг с другом единой сюжетной линией, рост опыта и появление новых способностей в процессе обезглавливания противника. Однако самое интересное в этой истории то, что разработка полноценной консольной версии *Enemy Territory* идет полным ходом. У фанатов PC в кармане завелся еще один камень, нацеленный прямиком в огород приставочников. Выпуск кастрированного адд-она запланирован на середину года.



Больше готики

Компания-разработчик Pirahna Bytes подтвердила, что в ее кулуарах не спеша идет разработка дополнения к *Gothic 2*. Подобные заявления, радостные для пунктуальных немцев, кажутся едва ли не издевательством англо-говорящему населению планеты, до



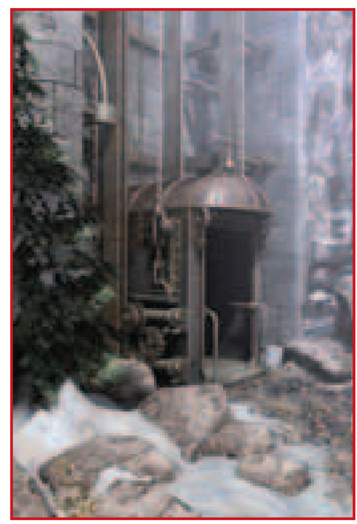
которого соответствующая версия игры добирается уже полгода. Помнится, что-то подобное было и с предыдущей частью...

More Morrowind

Bethesda Softworks анонсировала очередной адд-он к своему хиту. Действие *The Elder Scrolls 3: Bloodmoon* происходит на покрытом снегом острове Солстейм. Холодный клочок земли облюбовала группа шахтеров, чья работа оказалась под большим вопросом из-за загадочного пророчества о Кровавой Луне. Неблагоприятные погодные условия и соответствующая фауна в лице волков, ледяных троллей, оборотней и прочей замороженной мишуры прилагается. По всей видимости, тенденция со временем переселять героев из покрытых зеленью территорий в заснеженные пустыни становится настоящей традицией.

To Syberia with love

Теперь уже совершенно официально анонсировано продолжение великолепной *Syberia*, признанной многими игровыми изданиями лучшей адвенчурой прошедшего года. На сей раз Кейт Уокер вместе с изобретательным Хансом Ворапбергом отправится в некий город Романсбург и далее – на родину мамонтов. По всей видимости, вторая часть *«Сибири»* будет продолжать придерживаться принципа аналогии игровых локаций с реальными. Остается надеяться, что сиквел окажется не менее интересным, и Microids не пойдет по пути памятной Cryo, лепя однообразные и бездушные квесты.



Человечки продолжают писать

Упорству Electronic Arts можно только позавидовать. Регулярность выпуска адд-онов к *The Sims* на протяжении трех лет существования игры просто поражает. Недавно целеустремленные издатели анонсировали очередной набор развлечений для заскучавших симоидов – *The Sims: Superstar*. На сей раз им будет позволено отправиться в местный Голливуд с целью попробовать себя в качестве моделей, кино- или рок-звезд. Обещаны все «прелести» жизни знаменитостей, включая надоедливых папарацци и рыдающих от счастья фанатов. Не обойдется и без дополнительных экзотических объектов вроде кислородного бара и спутниковой тарелки. Видимо, это никогда не закончится...

Дедушка Сорок Седьмой

Надежные источники сообщают, что IO Interactive разрабатывает, а Eidos готовится к выпуску третьей части игры о бесшумном убийце. Заявленный бюджет *Hitman 3* колеблется в районе сорока трех миллионов зеленых президентов (Мы им не верим, потому что такую сумму Eidos не потянуть). Учитывая уровень продаж предыдущей серии (почти 2 млн. коробок), можно смело говорить о том, что скандальная забава окупит затраты. Выход запланирован на весну следующего года. Насчет политкорректности продукта пока ничего не известно, но можно с уверенностью сказать: сикхов не будет! Зато возможна экранизация похождения молчаливого *Codename 47*. Правда, окончательного решения по данному вопросу не принято, и потому неизвестно, станет ли еще одна киноэпопея под маркой Eidos столь же бездарной, как никакецкий *Tomb Raider* с губастой А. Джолли.

Driver! = Driven

Одновременно с *Hitman* еще одна игра пробивает путь в Голливуд. Impact Pictures приобрела права на серию Driver с целью экранизировать оную. Как минимум, подобная акция вызывает любопытство своей необычностью. Так сразу и не вспомнишь ни одного фильма на тему гонок, чья популярность не вызывает сомнений. Сюжет фильма будет основан на первых двух частях игры, и теоретически звездная троица продюсеров – Пол Андерсон, Джереми Болт и Роберт Кулзер – дает надежду на грамотную реализацию. Практически же ни одна экранизация игры до сих пор не поднималась выше оценки «удовлетворительно». Выйдет широкоэкранное зрелище лишь в середине следующего года.



Sega Online

Неудачи, постигшие Sega в последние пару лет, как известно, довели оную до полного отказа от выпуска консолей. Тем не менее, желание вернуть себе потерянный авторитет бродит по коридорам офисов компании. Очередная афера Sega заключается в поддержке разработчиков онлайновых игр. Пилотным проектом станет некая *Legacy Online*, идущая по стопам *SimCity*. Выбор более чем странный, учитывая не самое лучшее финансовое состояние фирмы. Возможно, нескончаемый поток низкобюджетных онлайновых миров и вытащит прославленных японцев на поверхность, но уж больно это сомнительно.

Один на Марсе 2

Невероятным кажется и решение THQ убрать из грядущего *Red Faction 2* многопользовательский режим.



Вместо нормального «общения» мы получим тухленькие баталии с туповатыми ботами, а владельцы консолей уже ограничены режимом split-screen на четверых. Порой объяснить действия издателя не представляется возможным. Вот и чем руководствовались работники THQ, остается пока неизвестным. Впрочем, не ждет ли нас очередной *Tournament*, только на марсианской территории и с продвинутой физикой разрушения? Хорошо, если так…

Разделяй и… издавай

Разросшаяся до необъятных размеров Electronic Arts планирует провести небольшую реконструкцию своих предприятий. Помимо объединяющихся в одно подразделение EA Los Angeles и EA Pacific, перемены постигнут и небезызвестную Westwood Studios, давненько сидящую под крылом гиганта. Последнюю просто закроют в виду полного отсутствия свежих проектов. Похоже, эксплуатация одной единственной торговой марки сыграла свою роль, окончательно убив некогда цветущую компанию. Собственно, этого и следовало ожидать рано или поздно.

Сделка века

Согласно активно блуждающим, но пока не подтвержденным слухам, другой монстр игровой индустрии – нелюбимая многими Microsoft – тянет загребущие руки в сторону игрового отделения Videndi Universal. Официальных подтверждений пока не получено, оба концерна наотрез отказываются комментировать подобные сплетни. Представитель Videndi Universal Games заявил журналистам *Computer & Video Games* буквально следующее: «За последнее время было море слухов про Activision, EA и другие компании. Все они якобы стремятся забрать себе Blizzard. Однако именно Microsoft является одной из немногих фирм, у которых действительно найдется достаточно финансов на подобную сделку». Скорее всего, игрокам такая покупка не принесет ничего, кроме бездарной эксплуатации торговых марок. Хотя, кто знает…

Залежавшийся мастер

Появившийся в День Влюбленных на сайте *IGN* обзор (да, да, именно обзор!) *Master Of Orion 3* делает честь расторопности западных журналистов. Ведь официальная дата, объявленная издателем, указывает на 25 февраля с.г. Затянувшийся выход сиквела одной из самых популярных космических стратегий родил невероятное количество слухов и преждевременных разочарований в проекте. Авторы статьи поставили игре 9.2 балла, явно намекая на нечто особенное и доселе невиданное. Что ж, составить собственное мнение, возможно, в корне отличное от авторов сайта, получится уже очень скоро.

Rage In Piece

После продолжительных конвульсий скончалась компания Rage, подарившая нам легендарный *Expendable* и еще много отличных игр (*eRacer, Incoming Forces* и др.). Попытка продать часть собственности, чтобы остаться на плаву, не увенчалась успехом. Уже уволены практически все сотрудники, закрыты все подразделения. В данный момент ищутся покупатели на торговые марки. Печально закончилась очередная страница истории игр.



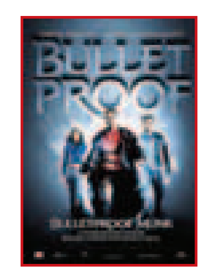
Почти подвиг

Свежи еще события с провалом консолей от Sega, приведшие всю компанию к фактическому уходу с рынка. Не радует и статистика продаж новорожденной Xbox. В то же время абсолютно неизвестная никому Infinitum Labs анонсирует свою собственную приставку со странноватым названием Phantom. Начало продаж призрачной консоли намечено на осень текущего года. По заявлениям производителей, их детище обязательно должно привлечь внимание хардкорных игроков и поклонников PC. Если ставка будет действительно сделана именно на эту прослойку игрового сообщества, то на *Phantom* можно смело ставить крест. Несмотря ни на какие обещания «уделать» все существующие приставки, наличие широкополосного доступа в Сеть и заявленные тридцать пять тысяч (откуда такая цифра?!) поддерживаемых проектов, отсутствие (или ограниченное наличие) так называемых «семейных» игр снизит продажи практически до нуля. Загадочные американцы рискуют получить в результате очередного «летучего Голландца».

Тропические пираты

Невероятно стильная *Tropico*, сменив разработчиков, через некоторое время обзаведется продолжением. Увы, но правлению любимца молодежи – Эль Президенте – пришел конец. Место мирного бразильско-мексиканского городишки займет пиратская резервация со всеми вытекающими. Задачи флибустьеров несколько отличаются от потребностей мирных жителей, и ограничиться двухдолларовыми зарплатами да парой кабаков с тараканами и разбавленным пивом, видимо, уже не получится. Выступая в роли короля пиратов, мы будем с распростертыми руками принимать беглых каторжников, приучать их к труду, набивать трюмы полезными и не очень трофеями, снабжать подопечных покладистыми девочками и так далее. Удастся ли *Tropico 2: Pirate Cove* сохранить привлекательность оригинала, мы узнаем через... неопределенное время. Дата релиза пока что не объявлена.





Пуленепробиваемый монах

Относительно скоро на наши головы свалится очередная игроизация фильма. На сей раз это *Bulletproof Monk* – история о монахе, защищающем свиток невразумительной силы, с летающим Юн-Фат Чоу (*Crouching Tiger, Hidden Dragon*) в главной роли и Шоном Вильямом Скоттом (*Jay & Silent Bob Strike Back* и *American Pie 2*), по всей видимости, в качестве расслабляющего элемента. Разработкой занимаются авторы необычной, но невероятно милой *Startopia* – компания MuckyFoot Productions. Релиз проекта намечен на ближайшее Рождество.

Город порока

У любителей кроить битой черепа старушек появился небольшой повод порадоваться. Rockstar Games объявила (на сей раз официально) о выходе в середине мая продолжения, ставшего едва ли не легендарным *Grand Theft Auto 3*. Как и следовало ожидать, мафиозная тема остается. Меняются лишь место и время действия. В качестве аватара теперь выступает некто Томми Верчетти, отмотавший срок и вернувшийся в *Liberty City*. Криминальный босс отправляет шустрого малого в Город Порока, напоминающий то ли Гавайи, то ли Майами. Помимо мелких технических улучшений, обещаны разнообразные миссии, новые способы заработка, доступный для управления мотоцикл (три раза «ура!») и возможность лично оценить интерьер многих объектов недвижимости. Нет ни малейших сомнений, что PC версию *Vice City* ждет не меньший успех, чем консольную.



Озноб и мураш

BLIZZARD АНОНСИРУЕТ *WARCRAFT III: THE FROZEN THRONE*

Признайтесь честно, вы ведь не думали, что WarCraft III поставит последнюю точку в истории королевства Азерот? Или вы наивно верили, что бушующая там война когда-нибудь закончится? Если это так, то вы здорово недооцениваете популярность и прибыльность торговой марки *WarCraft,* а также амбиции игроделов из Blizzard Entertainment. Кроме того, вы, по всей видимости, не очень давно играете в компьютерные игры, т.к. любой геймер со стажем знает, что адд-оны к популярным играм в наше время так же неизбежны, как и задержки релизов, патчи и дорогущие коллекционные издания – особенно это касается бестселлеров, продающихся миллионными тиражами.

Итак, господа, сюрприз! На подходе адд-он к *WarCraft III.* Но не нужно заранее злиться и думать, что это будет очередной замаскированный патч с громким названием, которые так любят клепать и подсовывать нам под видом адд-онов многие издательские компании. Вспомните, ведь Blizzard славна не только своими игрушками, но и великолепными expansion pack'ами к ним – взять хотя бы *StarCraft: Brood War* или *WarCraft II: Beyond the Dark Portal,* которые, по сути, являлись вполне самостоятельными играми. Не посрамит этой славной традиции и *WarCraft III: The Frozen Throne* – большой, инновационный, насыщенный новым контентом адд-он, в котором авторы наконец-то свяжут воедино сюжетные ниточки, торчащие во все стороны после окончания *WarCraft III.* Кроме того, на наш суд будет представлено множество новых героев, юнитов, карт и других вкусных фишек – как для одиночной, так и для многопользовательской игры.

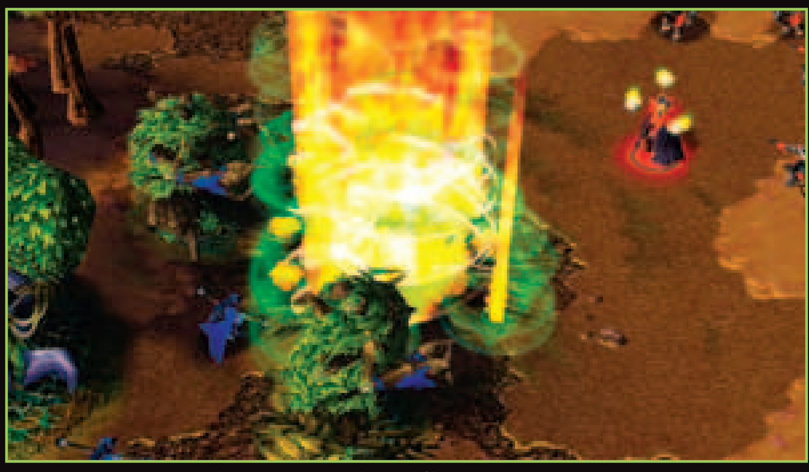

КИ!
ДЖЕФФ ГРИН

ОСТОРОЖНО: СПОЙЛЕР!

Прежде всего, небольшое предупреждение. Разговор сейчас пойдет о сюжете *The Frozen Throne*, и нам неизбежно придется ссылаться на финал оригинального *WarCraft III*. Поэтому если вы еще не закончили проходить эту игру, то лучше пропустите два следующих абзаца. Мы вас предупредили!

Итак, действие адд-она начинается полгода спустя после окончания *WarCraft III*. Несмотря на то что мир в конце концов был установлен, а Burning Legion – уничтожен, кое-какие проблемы по-прежнему остались. Бывший оркский шаман, а ныне Король-Лич Ner'zhul пребывает в заточении в леднике Icecrown (тот самый «замороженный трон», благодаря которому адд-он получил свое название) на арктическом континенте Northrend. Лишенный физического тела, навеки связанный кровавым пактом, заключенным с Пылающим Легионом, Lich King больше всего на свете стремится отыскать тело, в которое он мог бы вселиться и, таким образом, вырваться из заточения. Понятно, что оптимальным кандидатом на роль «донора тела» является несчастный Артес, самая трагическая фигура оригинальной игры – бывший наследник трона Людей, не устоявший в свое время перед искушением сил зла, убивший собственного отца, короля Теренаса, и пополнивший ряды Нежити.

Станет ли бывший принц Людей новым Lich King'ом? Или эта участь ждет Sorcerer'a Ночных Эльфов по имени Illidan, который тоже поддался силам зла? Смогут ли уставшие от бесконечных битв хорошие парни в последний раз напрячься и освободить Lordaeron из цепких лап Артеса и Нежити?



Новый герой Людей, Blood Mage, кастует Flame Strike – мощное заклинание, бьющее по площадям.



Героиня Ночных Эльфов, Warden, демонстрирует свой атакующий потенциал – будучи со всех сторон окруженной врагами, она кастует Fan of Knives.

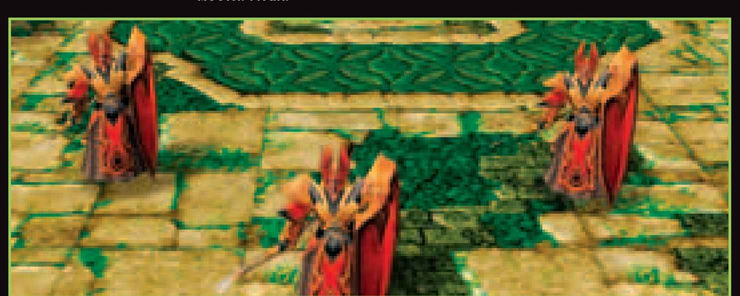


Список нейтральных зверей пополнили водоплавающие морские черепахи. Стреляя с дистанции, их можно выманить на берег и там без проблем забить.

НОВЫЕ ГЕРОИ

Для того чтобы мы узнали ответы на все эти вопросы, Blizzard разрабатывает совершенно новую кампанию (сопровождаемую, естественно, новыми роликами, суммарная продолжительность которых, по словам ведущего дизайнера Роба Пардо (Rob Pardo), составит 80-90% от того, что было в оригинальном *WarCraft III*). Нам предстоит поиграть за Людей, Нежить и Ночных Эльфов, хотя точный порядок миссий пока еще не определен. Кампании за Орков в рамках основного сюжета не будет – ну и ладно, не очень-то и хотелось.

Новых играбельных рас также не предвидится (а вот это обидно, мы так мечтали поиграть за Burning Legion!), но зато обещано по одному новому герою и по два юнита за каждую из имеющихся сторон (не считая огромного количества заклинаний, артефактов и спецспособностей). Работа в самом разгаре, и список новых юнитов еще окончательно не утвержден – так что советуем отнестись к представленной ниже информации с осторожностью, ибо, зная страсть Blizzard все менять и переделывать, нужно быть готовым, что к моменту релиза расклад может измениться совершенно до неузнаваемости. Итак.



Эти странно выглядящие парни – Spell Breaker'ы Людей. Они не дают сбивать с союзников усиливающие заклятья и сами воруют у врагов их заклинания.

HUMANS

Новый герой Людей называется Blood Mage – классический атакующий волшебник, обладающий четырьмя мощными заклинаниями огня и хаоса. Первое из них, Flame Strike, бьет по площадям – прямо как Blizzard, только на землю обрушивается не снег, а пламя. Mana Flare – еще одно заклинание массового поражения, специально приспособленное для борьбы с вражескими спелл-кастерами. Суть его заключается в том, что в небо выстреливается некий disco globe, бьющий молниями по всем находящимся в зоне его действия юнитам (в том числе и героям), пытающимся колдовать. Третий спелл – Banish – действует только на одну мишень (враждебную или дружественную) и временно изгоняет ее из нашего материального мира. Изгнанный противник не может вас атаковать, а дружественный юнит становится неуязвимым – очень удобная штука для спасения героя, находящегося на грани гибели. Последнее, самое полезное заклинание – Mark of Fire – превращает любого вашего бойца в здоровенного демона с мощной рукопашной атакой.

Помимо описанного выше героя, Люди получат двух новых юнитов. Название одного из них – Spell Breaker – говорит само за себя, этот товарищ эффективно разрушает вражеские заклинания благодаря двум своим способностям: Spell Immunity (пассивный спелл, действующий в определенном радиусе и не дающий сбивать с дружественных бойцов усиливающие заклятья) и Spell Steal (автокастинговое

заклинание, снимающее усиливающие заклинания, например, Bloodlust, с врагов и накладывающее их на ближайших союзников). Второй юнит — Dragon Hawk, летун с наземной и воздушной атакой и мощным заклинанием Fog, выводящим из строя вражеские башни.

NIGHT ELVES

Ночные Эльфы также получили наступательно-ориентированного героя (точнее, героиню) по имени Warden. Получилась этакая «эльфийская ниндзя» — девушка не отличается особым здоровьем, но зато очень быстрая, скрытная и с мощной атакой. Две ее основных способности невероятно эффективны при комбинированном использовании. Умение Blink позволяет эльфийке мгновенно телепортироваться на небольшие расстояния, а внушающая благоговейный ужас способность Fan of Knives дает возможность быстро вертеться вокруг своей оси, швыряя во всех направлениях ножи. Тактика следующая: неожиданно переносимся в самую гущу врагов, убиваем всех вокруг и смываемся. Небольшое количество хит-пойнтов Warden отчасти компенсирует своей ультимативной способностью Spirit of Vengeance. Суть этого пассивного скилла заключается в том, что Дух Мщения всегда настигает и уничтожает того, кто убил девушку. Получается довольно занятно — убив Warden'а, нужно быть готовым к тому, что юнит, нанесший роковой удар, тоже будет уничтожен.

К моменту написания данной статьи Blizzard обнародовала информацию только по одному из новых юнитов Night Elves. Новичка зовут Mountain Giant, это здоровенный рукопашный боец с кучей хит-пойнтов, цель которого — отвлекать врагов от хрупких Archers, Huntresses и Dryads. Для этого великан применяет заклинание Taunt — враги «забывают» про свои прежние мишени и начинают атаковать его.



Новый герой Орков, Shadow Hunter, умеет кастовать групповое заклинание Healing Wave — весьма ценное для зеленых уродцев приобретение, особенно на ранних стадиях партии.

UNDEAD

Список героев Нежити пополнился Crypt Lord'ом — более крупной, более уродливой и значительно более мощной версией паукообразных Crypt Fiends, обладающих как наступательными, так и оборонительными способностями. Умение Impale позволяет Crypt Lord'у протыкать врага рогом, растущим у него на голове, и подбрасывать его

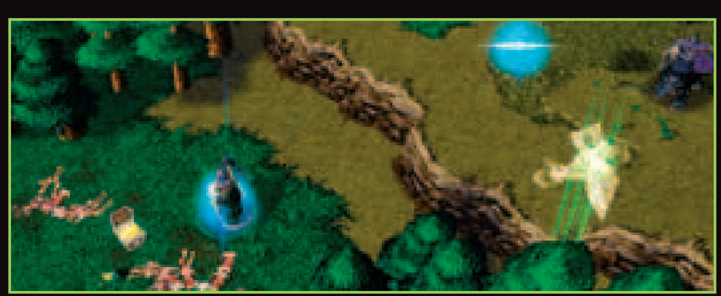
ПО СЛОВАМ ВЕДУЩЕГО ДИЗАЙНЕРА РОБА ПАРДО, ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОСТЬ КАМПАНИИ *THE FROZEN THRONE* СОСТАВИТ 80-90% ОТ ОДИНОЧНОЙ КАМПАНИИ ОРИГИНАЛЬНОГО *WARCRAFT III*.



Вам хочется по-настоящему крупных и опасных противников? Рекомендую — морской Giant Behemoth.



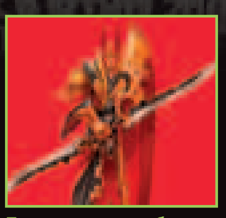
Хрупкие эльфийские девушки наконец-то обрели защиту в лице Mountain Giants.



Warden – настоящая «эльфийская ниндзя». Заклинание Blink дает ей возможность телепортироваться на небольшие расстояния. Две области синего свечения на скриншоте соответствуют точке отправления и точке прибытия.



Знакомьтесь – Crypt Lord, новый герой Нежити, равно эффективный как в атаке, так и в защите.



Дорогая мама, как бы я хотел познакомиться с этим Spell Breaker'ом, и чтобы он сделал меня нечувствительным к твоим нотациям...



Люди сражаются со Скелетными Орками – новой нейтральной расой.

в воздух, тем самым нанося бедняге огромный урон. Благодаря способности Thorny Shield, он умеет зарываться под землю и выставлять наружу острые шипы, становясь практически неуязвимым. Кроме того, Crypt Lord может извергать из своего тела два типа существ – мощных рукопашных бойцов Carrion Scarabs или стаю саранчи, преследующую мишень и наносящую той постоянный урон.

Про новых юнитов расы Undead пока ничего не известно, но представители Blizzard проговорились про две способности, которыми обзаведутся уже имеющиеся бойцы Нежити. Так, Crypt Fiends научатся подобно *StarCraft*'овским Zerglings зарываться в землю, становясь невидимыми для всех врагов, кроме летунов. А Necromancers отныне смогут поднимать не только Skeletal Warriors, но и атакующих с дистанции Skeletal Mages.

ORCS

Новый герой Орков – Shadow Hunter, этакий «тролль – мастер вуду». Его основная цель – лечить и защищать своих союзников (т.е. компенсировать основной недостаток орков в оригинальном *WarCraft III* – слабость на ранних стадиях партии). Предполагаемые способности включают: Hex, превращающий противника в случайным образом выбранную тварь (курицу, свинью или лягушку) и, по сути, являющийся модификацией заклинания Polymorph из *WarCraft II*; Healing Wave – мощное лечебное заклинание, по цепочке действующее на нескольких дружественных юнитов; Serpent Wand – на карте появляется посох, стреляющий по врагам и служащий своеобразной «сторожевой башней». Не названное пока по имени ультимативное заклинание сделает всех находящихся вокруг героя дружественных юнитов полностью неуязвимыми, и они будут пребывать в таком состоянии до тех пор, пока Shadow Hunter остается живым и непарализованным.

ШОППИНГ ПО-ОРКСКИ

Помимо юнитов и героев, все участники конфликта получит по новому зданию – т.н. «магазину», построив который, игрок сможет приобретать уникальные предметы, специально приспособленные для его расы. Например, в оркском магазине продадут лечебный бальзам, восстанавливающий хит-пойнты, а в эльфийском – лунные камни, превращающие день в ночь. Кроме того, дизайнеры Blizzard обещают разбросать по картам новые артефакты и power-ups, например, Chest of Gold (250 золота единовременно), Tome of Retraining (возможность перераспределить skill points), а также одолженный у Гарри Поттера Philosopher's Stone, превращающий любой предмет в другой, случайным образом выбранный артефакт такого же уровня.

Кроме того, в *The Frozen Throne* появится несколько новых нейтральных зданий. Самое примечательное из них – таверна, в которой вы сможете нанимать различных нейтральных героев (в качестве примера разработчики называют Undead Ranger'а) независимо от расы, за которую играете. Нейтральные герои во всем аналогичны «нормальным» – т.е. в случае гибели их можно воскрешать на алтаре и ограничение на максимальное количество героев будет распространяться как на «родных», так и на нанятых вами нейтралов.

Многие элементы геймплея *The Frozen Throne* будут довольно сильно отличаться от того, что было в оригинальном *WarCraft III* – разработчики стремятся учесть все пожелания и замечания геймерской аудитории. Например, вы получите возможность назначать очередность постройки зданий – т.е. имея достаточно ресурсов, можно будет спланировать порядок строительства и надолго загрузить своих рабочих. Сильно улучшился pathfinding летающих юнитов, которые, как вы помните, раньше все время пытались «идти собственным путем». Еще одно нововведение, которое, несомненно, порадует тех, кто постоянно проигрывает многопользовательские партии на Battle.net, заключается в том, что более сильные (т.е. имеющие более высокий рейтинг) игроки смогут давать лузерам фору, уменьшая перед началом игры количество хит-пойнтов у своих юнитов.

Кстати, к вопросу о Battle.net. На диске *The Frozen Throne* будет выложено примерно столько же новых многопользовательских карт, сколько их было в комплекте с оригинальным *WarCraft III*, а также новый инструментарий для редактирования, который, без сомнения, по достоинству оценят многочисленные фанаты. К редактору карт добавится редактор кампаний, позволяющий соединять отдельные сценарии воедино с помощью системы триггеров и, таким образом, создавать полноценные связные кампании, запускать которые можно будет через меню Custom Campaign (Blizzard, кстати, включила в add-он одну такую кампанию, и в ней мы сможем-таки поиграть за Орков, несправедливо обойденных в основной сюжетной линии). Редактор заклинаний позволит модифицировать существующие спеллы, приспосабливая их к особенностям конкретных пользовательских карт (подчеркиваю – только изменять существующие, т.к. самому создавать новые заклинания не разрешается).

ПОТОК ИНФОРМАЦИИ

Уф-ф, как же я устал... Так всегда бывает, когда берешься писать про продукты от Blizzard – информации столько, что ты всерьез рискуешь в ней утонуть, даже если речь идет всего лишь об add-оне. И ведь пока разработчики обнародовали только небольшую ее часть! Мы непременно вернемся к разговору об *The Frozen Throne* ближе к весне, на данный момент официально объявленной в качестве даты релиза. Ну а затем всех нас ждут сотни часов наивысшего геймерского наслаждения...




Таурен, Орк и Человек выясняют, кому первому идти по мосту.

Вскоре после выхода адд-она *The Frozen Throne* на свет должна появиться онлайновая ролевая игра под названием *World of WarCraft*, имеющая довольно мало общего с прославленной стратегической серией. С тех пор как *CGW* в последний раз писал об этой попытке Blizzard завоевать рынок MMORPG, прошло уже больше года. Поэтому мы решили еще раз связаться с представителями компании, чтобы задать им несколько вопросов и выяснить, как продвигается работа.

КАКОВА НА ДАННЫЙ МОМЕНТ СТЕПЕНЬ ГОТОВНОСТИ ИГРЫ? ТОЛЬКО ЧЕСТНО – 5 ПРОЦЕНТОВ? 50 ПРОЦЕНТОВ? КОГДА МЫ СМОЖЕМ УВИДЕТЬ БЕТА-ВЕРСИЮ?

В разработке игры мы уже прошли ряд важных этапов и планируем выпустить бета-версию во второй половине 2003 года. Но поскольку мы еще не знаем, сколько времени продлится бета-тестирование, сейчас невозможно точно указать степень готовности.

БУДУТ ЛИ В ИГРЕ ТАКИЕ РАСЫ, КАК NIGHT ELVES, UNDEAD ИЛИ BURNING LEGION? СМОЖЕМ ЛИ МЫ ИГРАТЬ ЗА ИХ ПРЕДСТАВИТЕЛЕЙ? ЕСЛИ НЕТ, ТО ПОЧЕМУ?

Честно говоря, на сегодняшний момент мы не можем сказать ничего определенного по данному вопросу, так как пока неясно, можно ли сделать перечисленные вами расы играбельными, не ухудшив при этом общее качество геймплея. В настоящий момент мы занимаемся балансировкой и отладкой игры за уже заявленные стороны (Tauren, Orcs, Dwarves и Humans). Впрочем, это вовсе не означает, что мы вообще не собираемся расширять список играбельных рас – просто нам нужно сначала убедиться, что социальная динамика и игровая механика функционируют нормально, и что наши клиенты получат максимум удовольствия и совершенно уникальные впечатления при игре за любую из уже объявленных рас и любой из классов. Иными словами, мы СОБИРАЕМСЯ расширить список играбельных рас, но пока это только планы.

БУДУТ ЛИ В WORLD OF WARCRAFT ПРИСУТСТВОВАТЬ В КАЧЕСТВЕ NPC КАКИЕ-НИБУДЬ ПЕРСОНАЖИ ИЗ WARCRAFT III? ВСТРЕТЯТСЯ ЛИ ИГРОКИ С ЛЕГЕНДАРНЫМИ ФИГУРАМИ ПРОСЛАВЛЕННОЙ СТРАТЕГИЧЕСКОЙ СЕРИИ?

Ветераны предыдущих игр по вселенной *WarCraft* встретят в онлайновом мире *World of WarCraft* множество знакомых предметов и персонажей. Например, те, кто играл в *WarCraft III*, с первого


Вход в Гномский город Ironforge.

же взгляда узнают Human Barracks и Town Hall. Более того, они смогут зайти в эти здания и увидеть, что там творится внутри.

Кроме того, вам встретятся знакомые элементы сюжета, юниты и герои из *WarCraft III*. Некоторые из этих юнитов, например, Orc Shaman, будут в *World of WarCraft* играбельными классами, в то время как другие (вроде рабочих) будут присутствовать лишь в качестве NPC. Вам нужен пример, иллюстрирующий взаимосвязь между сюжетами и персонажами двух игр? Извольте: у гномского героя по имени Muradin Bronzebeard из одиночной кампании *WarCraft III* есть брат Brann Bronzebeard, затерявшийся где-то на просторах необъятного мира *World of WarCraft*.

КАК НАСЧЕТ ТРОЛЛЕЙ? БУДУТ ЛИ ОНИ ПРИСУТСТВОВАТЬ В ИГРЕ? СМОГУ ЛИ Я СТАТЬ WITCH DOCTOR'ОМ? ИЛИ ХОТЯ БЫ ПОГОВОРИТЬ С ОДНИМ ИЗ ЭТИХ ТИПОВ?

Да, тролли в игре будут – лесные тролли, коренные обитатели региона Stranglethorn Vale. Тролли – настолько важный элемент мира *WarCraft*, что исключить их было бы большой ошибкой. На данный момент они выступают в качестве монстров, но вполне возможно, среди них появятся и NPC. Что касается Witch Doctors – да, при желании вы сможете с ними побеседовать, но в наше время большинство игроков предпочитает традиционную медицину арканной магии. Думаю, здесь все будет зависеть от того, чем ваш персонаж болеет.

Loading...

Эксклюзивные скриншоты из самых ожидаемых игр под редакцией Даррена Глэдстоуна

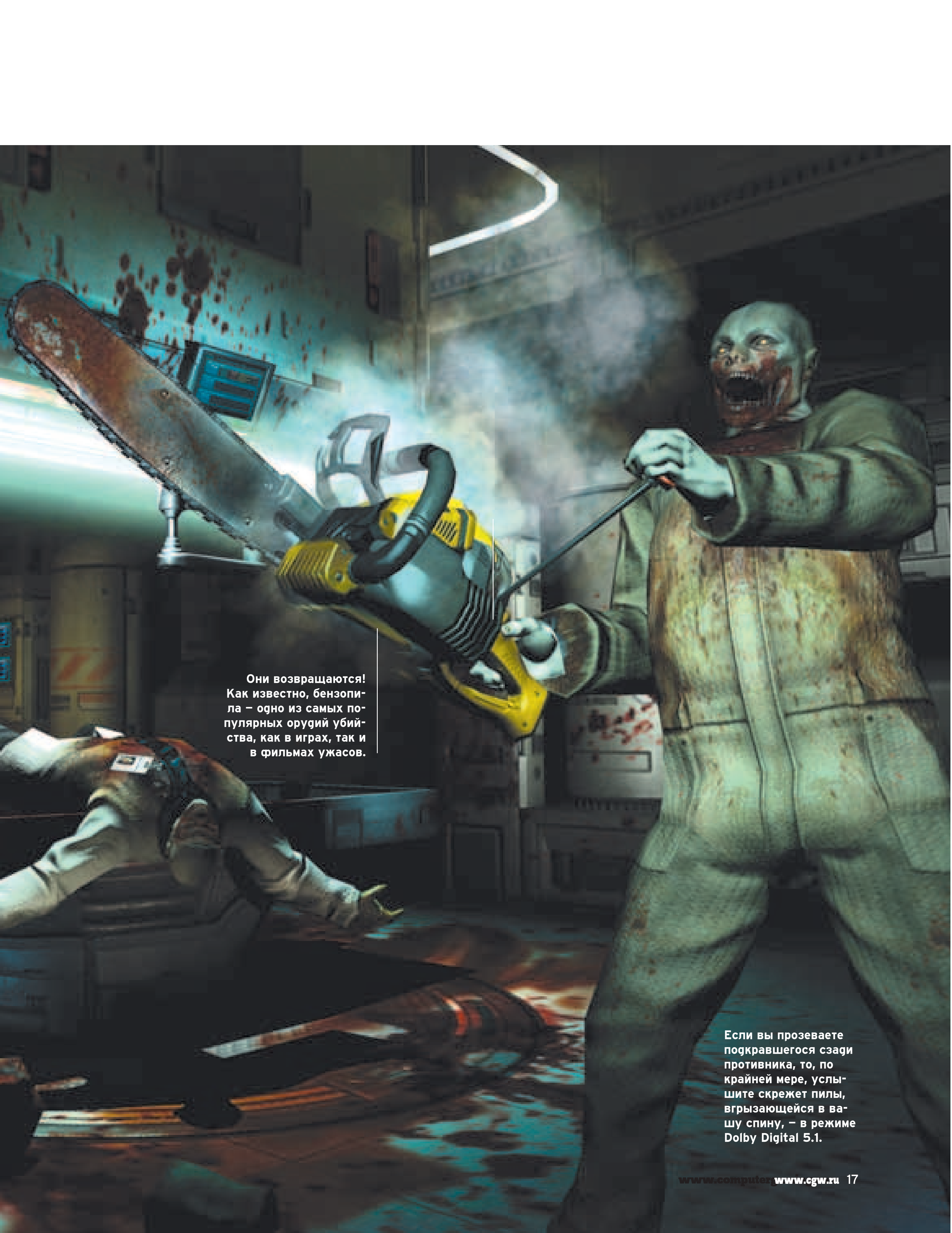
DOOM III

Есть игры, к которым мы возвращаемся почти в каждом номере. К таковым относится и утонченный шедевр кошмара под названием *Doom III*, который уже довольно скоро сойдет со стапелей Activision. Обратите внимание на то, что в цветовой палитре преобладают темные тона, и на то, как хорошо они передают атмосферу уныния и отчаяния, царящую в игре. Полюбуйтесь, как забрызганная кровью пила на переднем плане прекрасно сочетается с искалеченными телами... Впрочем, довольно этого бреда, переходим на нормальный язык. Как видно на представленном скриншоте, *Doom III* великолепен до ужаса — в самом прямом смысле этого слова. Хотите — верьте, хотите — нет, но перед вами настоящий игровой скрин. Шутер от первого лица начинает все больше и больше напоминать ролики из *Resident Evil*. Выход игры, от которой все мы уже заранее начинаем сходить с ума, ожидается во второй половине 2003 года.



Пролив немного света на эту кровавую резню, воссозданную, кстати, с использованием технологии bump-mapping, вы сможете полюбоваться потрясающей игрой теней.

От игровой физики можно потерять голову. В буквальном смысле слова. Для просчета взаимодействия объектов был использован знаменитый «принцип тряпичной куклы». В результате тела будут очень «жизненно» падать на парапеты, соскальзывать с лестниц и свешиваться со столов.



Они возвращаются! Как известно, бензопила — одно из самых популярных орудий убийства, как в играх, так и в фильмах ужасов.

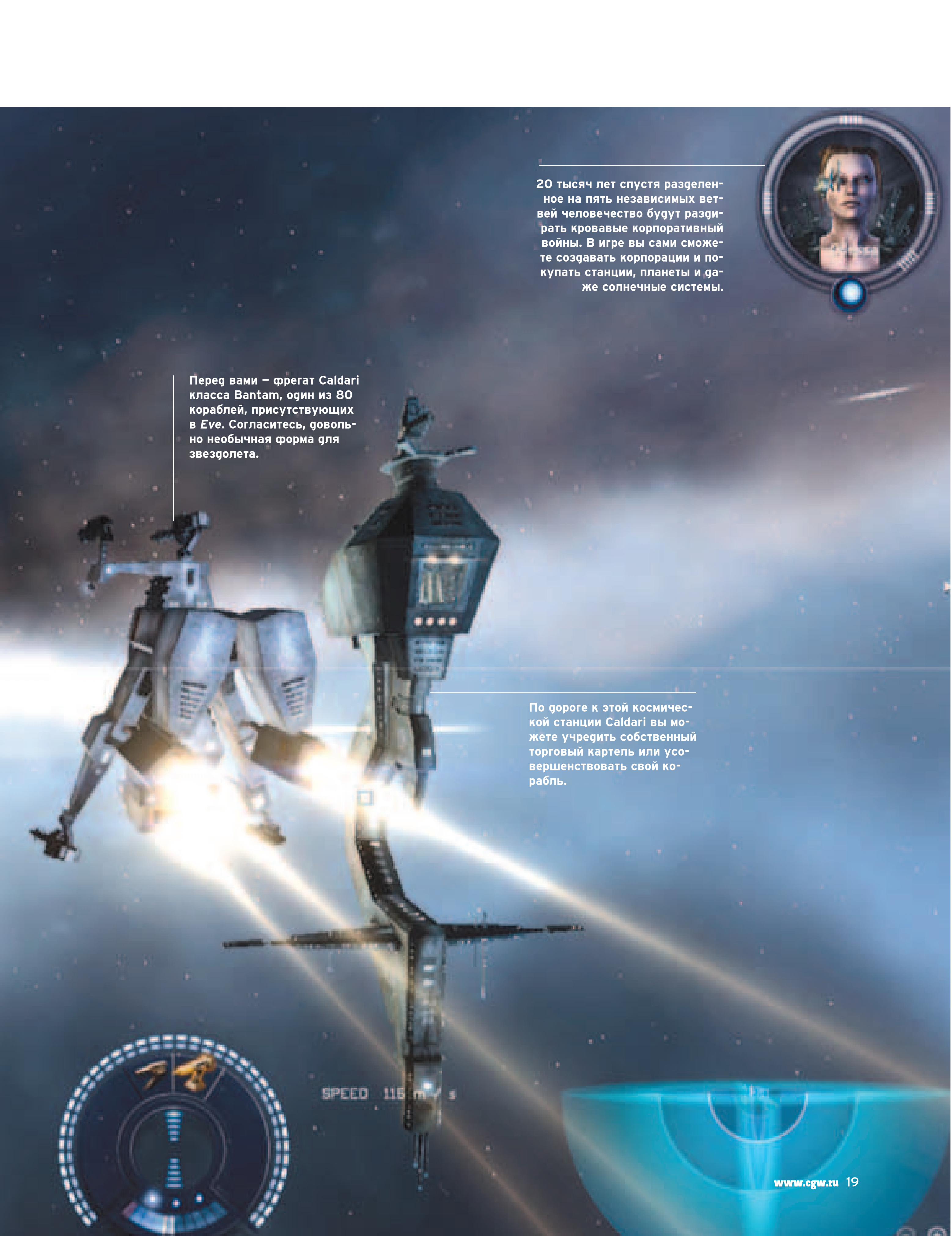
Если вы прозеваете подкравшегося сзади противника, то, по крайней мере, услышите скрежет пилы, вгрызающейся в вашу спину, — в режиме Dolby Digital 5.1.

EVE: THE SECOND GENESIS

Не нужно сравнивать *Eve* с *Earth & Beyond*. Если ролевую игру от Westwood Studios лучше всего характеризует определение *«EverQuest в космосе»*, то суть *Eve: The Second Genesis* заключается в создании картелей и выбивании почвы из-под ног других игроков. Главный элемент геймплея – космические сражения между персонажами. Ну а самая классная фишка, которая никогда не даст нам заскучать, – это возможность после уничтожения вражеского корабля захватить катапультировавшегося пилота, чтобы потом или потребовать за него выкуп, или убить и использовать полученную биомассу для создания собственного клона. К тому моменту как вы будете читать эти строки, игра должна уже появиться в продаже.



Вас чем-то не устраивает интерфейс? Никаких проблем – любое окно можно настроить, передвинуть или изменить его размер. Кроме того, окошки можно объединять в группы и передвигать как единое целое.



20 тысяч лет спустя разделенное на пять независимых ветвей человечество будут раздирать кровавые корпоративный войны. В игре вы сами сможете создавать корпорации и покупать станции, планеты и даже солнечные системы.

Перед вами – фрегат Caldari класса Bantam, один из 80 кораблей, присутствующих в *Eve*. Согласитесь, довольно необычная форма для звездолета.

По дороге к этой космической станции Caldari вы можете учредить собственный торговый картель или усовершенствовать свой корабль.

Read Me

Противостоим реальному телевидению под редакцией Кена Брауна



Гениальные скрипты обеспечили *Medal of Honor* прочное место среди претендентов на звание Лучшего Экшена.

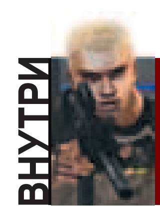
АРТПОДГОТОВКА

Претенденты на звания лучших игр года...

За истекший год вышло множество превосходных игр, так что конкуренция ожидается нешуточная. Кен Браун

Medal of Honor предстоит весьма непростая борьба с *Grand Theft Auto III*.

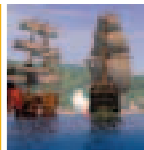
ВНУТРИ



DEVASTATION
Шутер от первого лица на движке *Unreal.* Что еще нужно настоящему геймеру для счастья?
страница 22



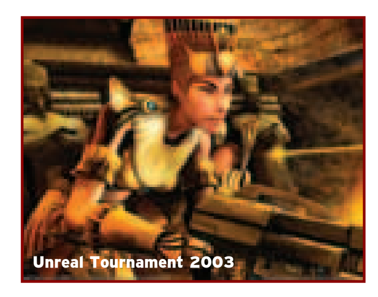
5, 10, 15
Тоскуете по мифическому «золотому веку *CGW*»? Как вы наивны...
страница 22



КОРСАРЫ II
Морская романтика не стареет. Продолжение знаменитой пиратской игры.
страница 23

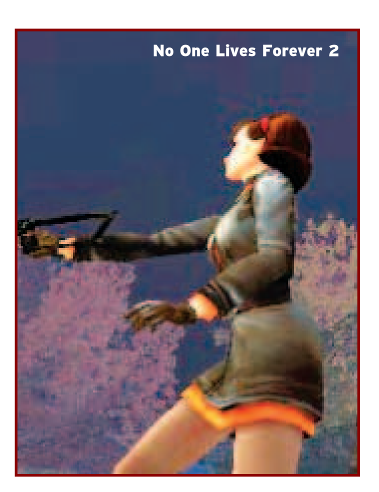


Q3-ЧЕМП В «НЕТ-ЛЭНДЕ».
ASUS Open Cup Q3 2x2 2003.
страница 25


Unreal Tournament 2003


Hitman 2


Превосходный дизайн позволил *Battlefield 1942* на высочайшем уровне реализовать все многопользовательские фишки, задуманные авторами.


No One Lives Forever 2

Тоненький ручеек игр, содержащих в себе большие, открытые и продуманные миры, превратился в бушующую полноводную реку.

После откровенно провального 2001-го, недавно закончившийся 2002-ой год стал воистину знаковым для всех любителей компьютерных игр. Если помните, год назад примерно в это же время у нас даже не было более-менее достойных кандидатов на звание Игры Года, а сразу в нескольких номинациях между собой соревновались всего лишь по 2 продукта, причем один из них был откровенно слаб и взят просто для соблюдения формальностей. Так, например, в 2001-м мы выдвинули на звание *Лучшей RPG* только две игры: *Anachronox* и *Wizardry 8* (которая, естественно, победила). М-да, в незавидном положении оказались тогда ролевики, ничего не скажешь... Зато в этот раз они получили *Morrowind, Neverwinter Nights, Dungeon Siege* и *Icewind Dale II* – четыре в высшей степени достойных претендента. Вы, конечно, можете заявить, что одиночный режим *Neverwinter Nights* – отстой, и, тем не менее, уникальная возможность конструировать собственные модули, которую предоставляет данная игра, гарантирует ей популярность среди любителей *D&D*, еще, по крайней мере, на несколько ближайших лет.

Что касается жанра *Action*, то здесь ситуация еще более обнадеживающая. 2002-ой стал годом *Grand Theft Auto III, Medal of Honor, No One Lives Forever 2, Hitman 2, Unreal Tournament 2003* и *Battlefield 1942*. И в конечном итоге решать, которая из этих игр окажется лучшей, будете вы – геймеры, голосующие своими кошельками. В любой предыдущий год каждая из них могла бы претендовать на звание Игры Года, а ныне они – просто конкуренты в рамках одной номинации.

Кроме того, минувший год принес воистину рекордный урожай хитовых *стратегий*, включая *Freedom Force, WarCraft III, Age of Mythology, Warlords Battlecry II, Age of Wonders II* и *Medieval: Total War*. А на необъятных просторах Всемирной Паутины друг с другом не на жизнь, а на смерть бились *Battlefield 1942, America's Army, Unreal Tournament 2003, Age of Mythology* и *The Sims Online*.

Однако определение победителей во всех перечисленных выше номинациях не дает ответа на самый главный вопрос – кому присудить почетное звание *Игры Года?* Получит ли его *GTA3, Freedom Force, Battlefield 1942, Medal of Honor* или какая-нибудь никому доселе не известная игрушка (как, например, в прошлом году случилось с *Operation Flashpoint*)? Пока ничего определенного по данному поводу сказать нельзя – всей нашей редакции предстоят горячие дебаты минимум на день, и Роберт Коффей, как всегда, получит огромное удовольствие, мучая нас предложениями дать дорогу темным лошадкам или изменить количество и состав номинаций.

А когда пыль от споров осядет, мы должны будем сделать некие судьбоносные выводы о судьбах игровой индустрии (не считая решения об ограничении потребления кофеина Робертом Коффеем).

Правда, главный вывод можно сформулировать уже сейчас: за истекший год тоненький ручеек игр, содержащих в себе большие, открытые и продуманные миры, превратился в бушующую полноводную реку. Вспомните сами – в прошлом году игр, в которых можно было исследовать гигантские нелинейные уровни и самому выбирать свою стратегию победы, было всего ничего – *Flashpoint*, да, пожалуй, еще *IL-2 Sturmovik*. Зато 2002-й подарил нам не только *GTA3* – признанный образец свободы и нелинейности, – но и *Hitman 2, Morrowind* и *Freedom Force*. Вообще, наблюдаемая в последние годы тенденция к увеличению игровых миров, особенно четко прослеживаемая именно на PC, не может не радовать.

Ну и, наконец, самый главный вывод из всего, сказанного выше: невзирая на огромное внимание, уделяемое обществом приставкам, и, несмотря на появление целого ряда действительно выдающихся приставочных игр, PC-геймеры по-прежнему могут похвастаться тем, что большинство игр-шедевров выходит именно на компьютере (что в свою очередь служит темой бесконечной и жаркой полемики в игровой прессе). Что ж, посмотрим, что принесет нам год 2003-й...

Не пропустите следующий номер – именно в нем мы объявим победителей, назовем *Лучшую Игру 2002 Года,* а также укажем любимые игры наших читателей во всех основных номинациях. До встречи через месяц!


Freedom Force





PREVIEW

Требуются повстанцы

Борьба с коррупцией в мире, пережившем катастрофу. Дай Люо

Никогда еще, знакомясь с демо-версией игры, мы так не хохотали, но ведь ни разу еще в нашей практике не случалось, чтобы крыса, обвязанная динамитом, вбегала в комнату, полную врагов, и там взрывалась, наполняя воздух грохотом, пылью и живописно разлетающимися внутренностями противников. Такой необычный взгляд на проблему борьбы с вредителями родился у авторов *Devastation* – сюжетного шутера от первого лица, действие которого разворачивается в мрачном, пустынном, постапокалиптическом будущем, а обвязанный вокруг крысы динамит – лишь один из более чем 40 видов представленного там оружия. Игра создается на движке *Unreal*, ее разработчиком является компания Digitalo Studios, состоящая, в основном, из людей, работавших в свое время над модом *Infiltration* для *Unreal Tournament*.

Миром *Devastation* правит не закон, а жестокие мега-корпорации. Ваша задача предельно проста и понятна: пройти во главе нескольких сорвиголов 20 миссий и свергнуть власть этих корпораций. На уровнях, специально заточенных под командную игру, вы будете отдавать своим товарищам простые приказы и выдавать им новое, более мощное оружие. Обещана невероятная интерактивность окружения с возможностью использовать практически любой объект – например, пустые бутылки можно будет подбирать и драться ими, как дубинками, или же разбивать их и делать «розочки».

Помимо богатых однопользовательских возможностей, имеется еще около дюжины чисто мультиплеерных карт – как для стандартных модов (Deathmatch и Co-op), так и для оригинального режима, целью которого является захват территории путем уничтожения точек респавна противников.

Поскольку в предоставленной нам версии игры не было обнаружено ни механических лягушек, ни стрекоз, ни чего-либо еще, напоминающего о незабвенной *Daikatana*, мы выражаем осторожную надежду, что *Devastation* увидит-таки свет в середине 2003 года.

ПОМОЕЧНЫЙ НЫРЯЛЬЩИК

Добываем золотишко из корзин для уцененных товаров. Тьерри Нгуен

Заклинаю вас, не покупайте игру *James Bond 007: NightFire!* Каждый выброшенный на нее цент – это еще одна струйка мочи на могилу несчастного Йана Флеминга. Лучше потратьте 50-долларовую бумажку с портретом президента Гранта на две классных космических RTS, замечательный тактический шутер, на игру, получившую в свое время титул *Игры Года*, и лучший железнодорожный симулятор всех времен и народов.

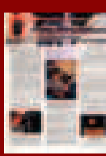


5, 10, 15 ЛЕТ НАЗАД В *CGW*



5 лет назад, март 1998

Мы постоянно узнаем о своих читателях что-нибудь новое. Вот, например, пять лет назад мы совершенно точно выяснили, что большая часть из вас не обременена какими-либо умственными способностями. Напечатанная в том номере статья «501 Cheats» включала множество всевозможных чит-кодов, но, похоже, наши читатели заметили только один из них – тот самый знаменитый «чит #501», позволяющий открыть в *WarCraft II* секретный режим, превращающей его в *StarCraft* (который тогда еще не вышел). Мы-то, наивные, думали, что по ироническому тону, которым описывался данный код, все поймут, что это – просто шутка. Но мы жестоко просчитались, и множество читателей присылали нам впоследствии гневные письма с указанием, что чит #501 не работает.



10 лет назад, март 1993

До сих пор мы время от времени получаем от читателей письма с вопросами – куда девались забавные заголовки и интеллектуальные каламбуры, которыми славился прежний *CGW*? Отвечаем: какие, к черту, интеллектуальные каламбуры?? Возьмем, к примеру, номер 10-летней давности. На восьмой странице в нем можно найти прекрасный аргумент, разбивающий в пух и прах миф о нашем якобы имевшем тогда место интеллекте: I See a Bad Probe Arisin'. Вы только представьте себе на секунду эту картину. А затем спросите самих себя: неужели вы действительно хотите, чтобы подобный бред вновь вернулся на страницы *CGW*?!



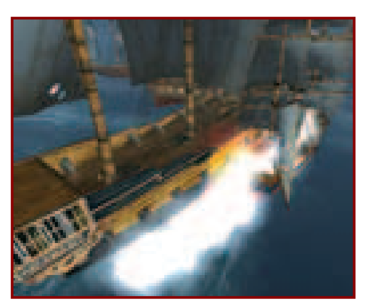
15 лет назад, март 1988

«Сколько еще танкеров должны разлить свою нефть, прежде чем тирании дьявольских Biocretes будет положен конец?» Не знаем, и знать не желаем. Но 15 лет назад мы уже знали несколько вещей, существенных для любого игрового журналиста, – например, что не нужно отпугивать читателей своими заголовками. А еще мы знали, какие картинки нужно помещать на обложку, чтобы журнал нормально продавался и его тираж рос с каждым номером.

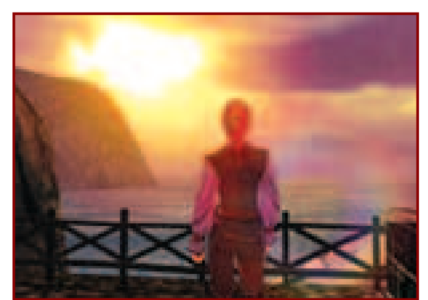














PREVIEW

А ну-ка нокаутируй меня!

Продолжение *«Корсаров»* будет еще более авантюрным, чем оригинал. **Дай Люо**

Было время, когда корабли строили из дерева, а люди не уступали крепостью железу. В неподвластных никакому закону водах Карибского Моря степень уважения окружающих по отношению к вам определялась только двумя вещами – размером вашего корабля и калибром его пушек. В *«Корсарах 2»* именно эти два параметра определяют, что вас ждет в конце сражения, – полные трюмы трофеев или могила в морской пучине.

Игра, издаваемая на Западе компанией Bethesda (в России – «1С»), принадлежит к гибридному жанру Action/RPG, и нужно признать, что разработчики подошли к созданию сиквела еще более скрупулезно и ответственно, чем в свое время к оригиналу – всего стало больше, а ролевые элементы заиграли совершенно новыми красками. На этот раз вам предлагается выбор – играть за Блейза Девлина или же за Дэниэль Грин – каперов, живущих в век пиратства и романтики и жаждущих славы и удачи. Несмотря на то что жизненные пути двух героев не раз пересекаются, для каждого из них написан свой сюжет, со своими заданиями и миссиями.

Как и в первой части, вам предстоит действовать и на земле, и на воде. Между морскими приключениями придется наведываться на берег, чтобы нанимать матросов, получать новые миссии, драться на дуэлях и искать потерянные сокровища. Здесь дизайнеры тоже не подкачали. Если в первых *«Корсарах»* герою зачастую приходилось подолгу совершенно бесцельно слоняться, то во второй части четко прописанный сюжет не даст вам сбиться с пути и плутать, не зная, что делать дальше. Задания миссий тоже стали более осмысленными и конкретными. Во время морских походов вам предстоит бороться со смертельно опасными штормами, участвовать в масштабных битвах, а также брать вражеские корабли на абордаж – причем на сей раз в этом будет участвовать весь экипаж, а не только капитаны.

Графика подверглась серьезной переделке, и в *«Корсарах 2»* нас ждут прекрасно смоделированные корабли и детализированные, почти живые персонажи. Каждый матрос отныне – это трехмерная модель, а не просто сухие цифры на экране статистики. Ура!

Многочисленные улучшения и нововведения, бесконечные морские просторы, нелинейный геймплей – все эти фишки делают *«Корсаров 2»* лакомым кусочком для всех, кто хоть раз мечтал взойти на капитанский мостик настоящего пиратского корабля. Подъем парусов намечен на середину 2003 года.

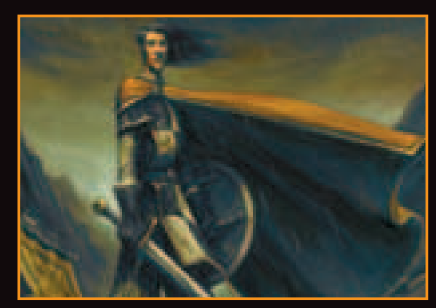
Более подробно об этой замечательной игре мы уже писали в CGW № 05(05) за прошлый год.

Корабли выглядят потрясающе, и они наконец-то обзавелись трехмерными матросами. Ура!

ИГРОВОЙТРУБОПРОВОД

Да что они там, заснули что ли? Дай Люо

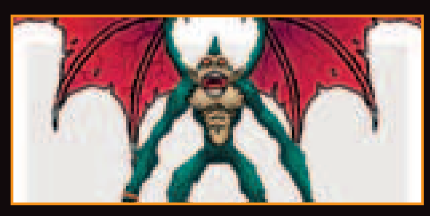
Всегда помните, что даты релизов – не более чем надежды издательских компаний. Более-менее обоснованными они становятся, лишь когда процесс разработки практически завершен. Общее правило гласит: чем более отдаленную дату указывает издатель, тем ближе она к истине.



1 LORDS OF THE REALM III: Вот уже семь лет минуло с момента выхода *Lords of the Realm II* – весьма оригинальной для своего времени исторической стратегии. И вот, наконец, в прессу начали просачиваться слухи о ее преемнике – полностью трехмерной RTS, действие которой разворачивается в Средние Века. Как и в предыдущих частях, геймплей включает три основных аспекта – экономику, политику и сражения, а также строительство замков в качестве бесплатного бонуса. Несмотря на то что ничего более конкретного про Lords III на данный момент не известно, авторы обещают закончить игру еще до конца 2003 года.



2 SAVAGE: Приятно видеть, что мир компьютерных игр по-прежнему способен рождать оригинальные и инновационные идеи. Игрушка под названием *Savage*, разрабатываемая компанией S2 Games, представляет собой гибрид RTS и FPS. Ее действие разворачивается в далеком будущем, когда Земля уже вернулась к своему естественному состоянию – т.е. вновь превратилась в дикую планету, населенную примитивными племенами. Играть можно будет в двух режимах. Первый напоминает классическую RTS – в качестве командира нам предстоит заниматься менеджментом ресурсов и научными исследованиями. Но, скорее всего, большинство игроков предпочтут режим Action – бои с видом от первого лица. Если авторы сдержат свое слово, то опробовать *Savage* можно будет уже летом.



3 AMERICAN MCGEE'S OZ: Знаменитый создатель *«Алисы с окровавленным ножом»*, Американ МакГи, разрабатывает еще одну игру по мотивам популярной детской сказки. По словам самого дизайнера, это будет «Action/Adventure с видом от третьего лица в стиле *Zelda 64* и *GTA3*». Как и в случае с *«Алисой»*, МакГи делает продукт, рассчитанный на массового потребителя. На данный момент его первоочередные планы включают следующие мероприятия: уменьшить количество прыжковых головоломок и сделать путь игрока по Волшебной Стране максимально нелинейным. Кроме того, МакГи планирует выпустить тематический набор коллекционных пластиковых фигурок, изображающих кровожадных обитателей страны Оз, – персонажей его нового шедевра. Игра выйдет не раньше 2004 года.

ИГРА	ИЗДАТЕЛЬ	ДАТА ВЫХОДА
1503 A.D. The New World	EA	I кв. '03
All American: The 82nd Airborne	Shrapnel	II кв. '03
American Conquest	CDV	II кв. '03
American McGee's Oz	Carbon 6	II кв. '04
Battlefield 1942: The Road to Rome	EA	II кв. '03
Black Moon Chronicles: Winds of War	Cryo Networks	неизвестна
Breed	CDV	II кв. '03
City of Heroes	NCsoft	II кв. '03
Civil War: War Between the States	Walker Boys	неизвестна
Command & Conquer: Generals	EA	I кв. '03
Commandos 3	Eidos	II кв. '03
Conflict: Desert Storm	SCi	IV кв. '02
Cossacks: Napoleonic Wars	CDV	III кв. '03
Crusader Kings	Strategy First	I кв. '03
Deadlands	Headfirst	III кв. '03
Devastation	Arush	III кв. '03
Delta Force: Black Hawk Down	NovaLogic	I кв. '03
Deus Ex 2	Eidos	II кв. '03
Doom III	Activision	II кв. '03
Driver 3	Infogrames	II кв. '03
Escape from Alcatraz	HIP	I кв. '03
EverQuest II	Sony	IV кв. '03
Freelancer	Microsoft	I кв. '03
Full Throttle 2	LucasArts	IV кв. '03
Galactic Civilizations	Strategy First	I кв. '03
Ghost Master	Empire	I кв. '03
Gothic II	JoWooD	I кв. '03
Hannibal	Arxel Tribe	II кв. '04
Halo	Microsoft	II кв. '03
Harpoon 4	Ubi Soft	I кв. '03
Heaven and Hell	CDV	II кв. '03
Hidden & Dangerous 2	GOD Games	II кв. '03
Highland Warriors	Data Becker	I кв. '03
Homeworld 2	Sierra	III кв. '03
IGI 2: Covert Strike	Codemasters	I кв. '03
Imperium Galactica III	CDV	II кв. '03
Indiana Jones	LucasArts	I кв. '03
Lineage II	NCSoft	III кв. '03
Lionheart	Interplay	I кв. '03
Lock-On	Ubi Soft	I кв. '03
Lords of the Realm III	Sierra	IV кв. '03
Max Payne II	GOD Games	неизвестна
Metal Gear Solid 2	Konami	I кв. '03
Neverwinter Nights: Shadows of Undrentide	Infogrames	I кв. '03
PlanetSide	Sony	I кв. '03
Postal 2	Running With Scissors	I кв. '03
Praetorians	Eidos	I кв. '03
Pro Race Driver	Codemasters	I кв. '03
Quake 4	Activision	неизвестна
Rainbow Six: Raven Shield	Ubi Soft	04/02/03
Rise of Nations	Microsoft	I кв. '03
Republic: The Revolution	Eidos	II кв. '03
Rolling Thunder	Strategy First	II кв. '03
Sam and Max 2	LucasArts	I кв. '04
Savage	iGames	II кв. '03
Sea Dogs II	Bethesda	III кв. '03
Shadowbane	Ubi Soft	I кв. '03
Sovereign	Sony	I кв. '04
Splinter Cell	Ubi Soft	I кв. '03
Stars! Supernova Genesis	Mare Crisium	I кв. '03
Star Trek: Elite Force II	Ritual	I кв. '03
Star Wars Galaxies	LucasArts	15/04/03
Star Wars Knights of the Old Republic	LucasArts	I кв. '03
Stalker: Oblivion Lost	GSC	IV кв. '03
SWAT: Urban Justice	Sierra	IV кв. '03
Team Fortress 2	Sierra	неизвестна
The Movies	Lionhead	неизвестна
They Came From Hollywood	Octopus Motor	II кв. '03
Thief III	Eidos	II кв. '03
Tomb Raider: Angel of Darkness	Eidos	I кв. '03
Total Annihilation 2	Infogrames	IV кв. '03
Tribes Game	Sierra	неизвестна
Tron 2.0	Monolith	II кв. '03
Tropico 2	GOD Games	II кв. '03
Two Towers	Vivendi	III кв. '03
Unreal II	Infogrames	I кв. '03
Vultures	CDV	IV кв. '03
WarCraft III: The Frozen Throne	Blizzard	III кв. '03
War of the Rings	Vivendi	III кв. '04
Warlords IV	Ubi Soft	II кв. '03
World of WarCraft	Blizzard	неизвестна
World War II	Codemasters	I кв. '03
XIII	Ubi Soft	IV кв. '03

НОВАЯ ПОЗИЦИЯ УТОЧНЕНИЕ

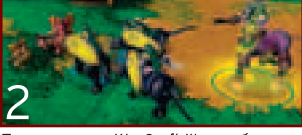
ВЫЖИВШИЕ

CGW Top 20

Игры, признанные лучшими по результатам онлайнового голосования наших читателей.



GTA3 – Игра Года?



Популярность *WarCraft III* незыблема и не подвержена веяниям времени.



Джеймсу Бонду ничего не светит в борьбе с Максом Пейном.

МЕСТО	ИГРА + ИЗДАТЕЛЬ	РЕЙТИНГ
1	**Grand Theft Auto III** (Take 2 Interactive)	★★★★★
2	**WarCraft III** (Blizzard/Vivendi)	★★★★☆
3	**Max Payne** (GodGames)	★★★★☆
4	**Unreal Tournament 2003** (Infogrames)	★★★★☆
5	**Diablo II: Lord of Destruction** (Blizzard/Vivendi)	★★★★★
6	**Medal of Honor: Allied Assault** (EA)	★★★★½
7	**Star Wars Jedi Knight II: Jedi Outcast** (LucasArts)	★★★★★
8	**Battlefield 1942** (EA)	★★★★½
9	**Age of Mythology** (Microsoft)	★★★★☆
10	**Hitman 2** (Eidos)	★★★★½
11	**Neverwinter Nights** (Infogrames)	★★★★½
12	**The Elder Scrolls: Morrowind** (Bethesda)	★★★★½
13	**Mafia** (Take 2)	★★★½☆
14	**No One Lives Forever 2** (Sierra)	★★★★½
15	**Baldur's Gate II: Throne of Bhaal** (Interplay)	★★★★★
16	**Dungeon Siege** (Microsoft)	★★★★☆
17	**Sid Meier's Civilization III** (Infogrames)	★★★★★
18	**Aliens Versus Predator 2** (Sierra)	★★★★½
19	**Need for Speed: Hot Pursuit** (EA)	★★★★★
20	**Freedom Force** (EA)	★★★★★

Хит-парад был составлен по результатам опроса 1000 наших читателей, указавших свои любимые игры за последние два года. Чтобы принять участие в голосовании, зайдите на наш сайт – *www.computergaming.com.*



Quake 3-турнир

В «Нет-Лэнде» прошел чемпионат по *Quake 3 – ASUS Open Cup Q3 2x2 2003*. **Роман Тарасенко**

С 25 по 26 января в московском интернет-центре «Нет-Ленд» прошел крупный чемпионат по *Quake3* – ***ASUS Open Cup Q3 2x2 2003.*** Этот турнир собрал множество профессиональных игроков; 55 команд из России, Украины и Беларуси боролись за право называться сильнейшей. Генеральным спонсором соревнований выступила компания ASUSTeK, а организатором турнира стал интернет-портал Cyberfight.ru. Основными фаворитами на чемпионате считались две пары из московского клана ASUS|c58, а также пара из ForZe (так же Москва). Тем не менее, первое и второе места ASUS|c58 пришлось поделить между собой. Все финальные игры проходили на карте q3dm7. В «финале победителей» чемпион мира по *Quake3*, uNkind и чемпион России Cooller (состав первой пары) сломили сопротивление второго состава (Polosatiy и noBap), выиграв со счетом 78:29. Вытесненные в «финал проигравших» Polosatiy и noBap собрались и смогли переиграть ForZe (Mikes, ShadZy) со счетом 58:37. Так что в суперфинале вновь встретились оба состава ASUS|c58, и опять победа досталась звездной паре uNkind + Cooller(63:35). В итоге места и призы распределились следующим образом:

1 место – ASUS|c58 (uNkind, Cooller) –
2 видеокарты ASUS V9280S
2 место – ASUS|c58 (Polosatiy, noBap) –
2 видеокарты ASUS V9180
3 место – ForZe (Mikes, ShadZy) –
2 материнские платы ASUS P4PE (Intel 845PE) Series

Специальный приз за волю к победе получила команда b100 (Death и Hammer, Екатеринбург).

Компания ASUSTeK сообщила о проведении еще трех турниров под лейблом ASUS Open в течение 2003 года, но с более крупными призами.

РОССИЙСКИЙИГРОВОЙТРУБОПРОВОД

Информация от российских издателей. Серж Долгов

Мы публикуем информацию о российских релизах. Включены только игры готовящиеся к выходу или вышедшие не ранее января 2003 года. В скобочках написаны оригинальные названия игр. * – русское название игры будет объявлено позже. Выражаем благодарность российским издателям за предоставленную информацию.

ИГРА	ИЗДАТЕЛЬ	ДАТА ВЫХОДА
* (1000 years)	Акелла	2003
12 Стульев: как это было на самом деле	МедиаХауз	март 2003
4 Leaf Clover	1С	2003
Against Rome	Руссобит-М	2003
AquaNox: Сумерки Аквы (AquaNox))	1С/Nival Interactive	I кв. '03
AquaNox 2. Revelation	Руссобит-М	март 2003
ARX Fatalis. Последний бастион (ARX Fatalis)	1С/Nival Interactive	I кв. '03
* (Bomber fun)	Акелла	I кв. '03
Caesar III	1С	2003
Casino Tycoon	Новый Диск	март 2003
Chaser	Руссобит-М	март 2003
Chessmaster 9000	Акелла	I кв. '03
Chrome	1С	2003
Civil War	1С/Логрус	2003
Cold Zero	Руссобит-М	март 2003
Command & Conquer: Generals	Softclub	январь 2003
Crazy Factory	1С	2003
Darkened Skye	1С/snowball.ru	весна 2003
Day of the Mutants	1С	2003
Duality	Руссобит-М	2003
Duke Nukem Forever	1С/Логрус	2003
Emergency 2	1С/Логрус	2003
Empire Magic	Новый Диск	апрель 2003
Europa 1400 – The Guild	Руссобит-М	2003
Farscape	1С/Логрус	2003
Firestarter	Руссобит-М	март 2003
Foo	1С/snowball.ru	2003
GI Combat	1С/Логрус	2003
Gore: Первая Кровь (Gore)	Новый Диск /Медиа-Сервис 2000	март 2003
Hannibal	1С/Логрус	2003
Hidden and Dangerous II	1С/Логрус	2003
Homeplanet	Руссобит-М	февраль 2003
I.G.I. 2 Covert Strike	1С	2003
Icewind Dale 2	1С	февраль 2003
Kicker	Руссобит-М	2003
Kingdom Under Fire : The Crusaders	Руссобит-М	2003
Kreed	Руссобит-М	сентябрь 2003
Lethal Dreams	Руссобит-М	1 кв. 2003
Lion Heart	1С	2003
Mafia: the City of Lost Heaven	1С/Логрус	2003
Medieval: Total War	1С	1 кв. 2003
Mistmare	1С/Логрус	2003
Муми-тролли (Moomoins 1-6)	1С/snowball.ru	март 2003
Neuro	Руссобит-М	III кв. '03
O.R.B.	1С/Логрус	1 кв. 2003
One Must Fall BG	1С/Nival Interactive	2003
Phantom Crash	Руссобит-М	2003
Pharaon	1С	2003
Post Mortem	1С/Логрус	2003
Postal 2	Акелла	I кв. '03
Project Nomads	1С/Nival Interactive	I кв. '03
Ranse	1С/Логрус	2003
Real War 2	1С/Логрус	2003
* (Restaurant Empire)	Акелла	I кв. '03

ИГРА	ИЗДАТЕЛЬ	ДАТА ВЫХОДА
Ring 2: Twilight of the Gods	1С/Логрус	2003
* (Rock Manager 2)	1С/snowball.ru	весна 2003
* (Saga)	1С/snowball.ru	I кв. '03
Secret Ops	Руссобит-М	2003
Shade: Wrath of Angels	1С	2003
Silent Hunter II	1С/Логрус	2003
SimCity 4	Softclub	январь 2003
* (Simon 3D)	snowball.ru/Новый Диск	весна 2003
Speed Challenge	1С/Логрус	2003
* (Steel Beasts GOLD)	snowball.ru/Новый Диск	весна 2003
* (Steel Beasts II)	snowball.ru/Новый Диск	весна 2003
* (Strike Fighters)	snowball.ru/Новый Диск	весна 2003
Soldier of Fortune II: Double Helix	1С	2003
Soldier – Secret Wars	Руссобит-М	2003
Smash Up Derby	Руссобит-М	февраль 2003
Spell Force	Руссобит-М	2003
Star Trek: Star Fleet Command 3	1С	2003
Strident	Руссобит-М	2003
Stronghold: Crusaders	1С/Логрус	2003
Tennis Masters Series 2002	1С/Логрус	2003
The Guild Add on	Руссобит-М	2003
The Elder Scrolls 3, Tribunal	1С/Акелла	2003
The Mistery of the Mummy	1С/Nival Interactive	I кв. '03
TOCA Race Driver	1С/Nival Interactive	II кв. '03
Trainz	1С/Логрус	2003
Vietcong	1С/Логрус	2003
War and Peace	1С/Nival Interactive	2003
White Fear	1С/Логрус	2003
World War II: Frontline Command	1С	2003
Xenus	Руссобит-М	III кв. '03
Xpand Rally	1С	2003
Автомагнат (Car Tycoon)	1С/Nival Interactive	I кв. '03
Автостопом по Галактике (Hitchhikers guide to the galaxy)	1С/snowball.ru	заморожен
Агасси: теннис нового поколения (Agassi Tennis Gen.)	Новый Диск /Медиа-Сервис 2000	апрель 2003
Арена 4х4 (Off Road Arena)	Новый Диск /Медиа-Сервис 2000	февраль 2003
Архангел (Arch Angel)	Руссобит-М	февраль 2003
Аэропорт: Эволюция (Airline Tycoon Evolution)	Новый Диск /Медиа-Сервис 2000	март 2003
Бешеные псы (Rabid dogs 2)	Акелла	II кв. '03
Бимеры (Beam Breakers)	1С/Nival Interactive	I кв. '03
Бои без правил (Savage Arena)	Новый Диск /Медиа-Сервис 2000	май 2003
Большая охота (Big Buck Trophy Hunt)	Новый Диск	2003
Большие Гонки 2 (Toon Quad)	snowball.ru/Новый Диск	февраль 2003
Братство Стали (Gun Metal)	Новый Диск /Медиа-Сервис 2000	февраль 2003
Быстрее звука (Space Haste 2)	snowball.ru/Новый Диск	февраль 2003
Ватерлоо (Waterloo)	snowball.ru/Новый Диск	март 2003
Взвод (Platoon)	Новый Диск /Медиа-Сервис 2000	январь 2003
Возмещение ущерба (Expendable)	Новый Диск /Медиа-Сервис 2000	январь 2003
Война Миров (Defcon)	Новый Диск /Медиа-Сервис 2000	март 2003
Вторжение (incoming)	Новый Диск /Медиа-Сервис 2000	февраль 2003

ИГРА	ИЗДАТЕЛЬ	ДАТА ВЫХОДА
Готика 2 (Gothic 2)	Акелла	I кв. '03
Горцы. Битва за Шотландию (Highland Warriors)	1С/Nival Interactive	I кв. '03
Гегемония (Haegemonia: Legions of Iron)	1С/Nival Interactive	2003
Гладиаторы (Gladiators)	Руссобит-М	февраль 2003
День Победы (Hearts of Iron)	1С/snowball.ru	март 2003
Дикие небеса (Savage Skies)	Акелла	I кв. '03
Жестокие Звезды (Tachyon)	1С/snowball.ru	весна 2003
Закон и Порядок	Новый Диск	сентябрь 2003
Златогорье 2 (Golden Lands)	Руссобит-М	июнь 2003
Земля 2160 (Earth 2160)	Акелла	I кв. '04
Зидан: Кубок Мира (Zidane Football Generation)	Новый Диск /Медиа-Сервис 2000	март 2003
Зоопарк (Wildlife Park)	Руссобит-М	2003
Иерусалим (Jerusalem. The 3 Roads to the Holy Land)	1С/Nival Interactive	2003
Именем Закона	Новый Диск	апрель 2003
Империя Дракона (Dragon Throne)	snowball.ru/Новый Диск	февраль 2003
Каан-варвар (Kaan Barbarian's Blade)	Новый Диск /Медиа-Сервис 2000	апрель 2003
Казаки II: Наполеоновские войны (Cossacks II: Napaleon's wars)	Руссобит-М	2003
Кибергладиаторы (Roboforge)	Акелла	I кв. '03
Кохан 2: Битва Аримана (Kohan 2: Battle of Ahriman)	Новый Диск /Медиа-Сервис 2000	март 2003
Крестоносцы (Crusader Kings)	1С/snowball.ru	март 2003
Куробойка 2.5 (Chicken Shoot 2.5)	Акелла	весна 2003
Матчбол (Next Generation Tennis)	Новый Диск /Медиа-Сервис 2000	март 2003
Меч и Корона (Disciples GOLD Special)	snowball.ru/Новый Диск	февраль 2003
Необъявленная Война (Stealth Combat)	Новый Диск /Медиа-Сервис 2000	февраль 2003
Опустошение (Devastation)	Акелла	I кв. '03
Отряд «Дельта»: Операция «Спецназ» (Delta Force: Land Warrior)	1С/snowball.ru	февраль 2003
Отряд «Дельта»: Операция «Черный Ястреб» (Delta Force: Black Hawk Dawn)	1С/snowball.ru	апрель 2003
Партнеры (The Partners)	Новый Диск /Медиа-Сервис 2000	февраль 2003
Пекло (Fire Department)	Новый Диск /Медиа-Сервис 2000	март 2003
Побег (Prisoner of War)	1С/Nival Interactive	январь 2003
Предвестник (Harbinger)	Акелла	I кв. '03
Прекрасный лик смерти (K. Hawk)	Руссобит-М	февраль 2003
Провинциальный игрок-2	Акелла	I кв. '03
Промышленный Гигант 2 add (Industry Giant 2 Add on)	Руссобит-М	январь 2003
Рыцари за работой (Knight Shift)	Акелла	I кв. '03
Скорость: Адреналиновый Туннель (Ballistics)	1С/snowball.ru	весна 2003
Солдаты Анархии (SOA: Soldiers of Anarhy)	Руссобит-М	февраль 2003
Тайная печать Тамплиеров (Inquisition)	Новый Диск /Медиа-Сервис 2000	май 2003
Тайм Аут 3	МедиаХауз	март 2003
Футбол: Кряки против плюхов (Pet soccer)	Акелла	весна 2003
Футбольный менеджер (The Soccer Manager)	Руссобит-М	январь 2003
Хаос (Chaos)	Акелла	2003

НОВАЯ ПОЗИЦИЯ УТОЧНЕНИЕ


ВОЕННАЯ СТРАТЕГИЯ В РЕАЛЬНОМ ВРЕМЕНИ ОТ NIVAL
УНИКАЛЬНЫЙ ОПЫТ НАСТОЯЩИХ СРАЖЕНИЙ, ГДЕ ГРУБАЯ СИЛА УСТУПАЕТ ГЕНИЮ ПОЛКОВОДЦА
БЛИЦКРИГ
• Реальные сражения Второй мировой в трех кампаниях
• Бесконечное число миссий любого стиля и сложности
• Более 200 образцов военной техники в 3D
• Максимум реализма, минимум условностей
• Войска получают опыт и переходят из миссии в миссию
• Неограниченная поддержка с воздуха
• Редактор для создания боевых единиц, миссий, кампаний
• Многопользовательская игра по локальной сети и через Интернет
Выход игры: 1 квартал 2003 года
games.1c.ru www.nival.com www.blitzkrieg.ru
Блицкриг © 2002 Nival Interactive. Все права защищены. «Блицкриг» — товарный знак Nival Interactive.
Исключительное право издания на территории стран СНГ и Балтии принадлежит фирме «1С».
POWERED BY gamespy
1С Фирма "1С"
NIVAL INTERACTIVE



глазами 2002 очевидца



Игровая индустрия в 2002-ом кипела и бурлила не хуже, чем какой-нибудь заправский котел, призванный снабдить теплом замерзающие районы. Процесс шел очень натурально, не без симпатичных искорок, деловитого попыхивания и прочих непременных атрибутов хорошего, спорящегося дела. Впрочем, результатами все вновь оказались не слишком довольны. Донести эти озорные искорки до каждого потенциального игрока удалось далеко не всем игродельным котельным...

СЕРГЕЙ ОВЧИННИКОВ

ИЛЛЮСТРАЦИИ ВЯЧЕСЛАВА АШИХИНА



Почему *The Sims* – это хорошо?

Если говорить об игровой индустрии в целом, то на протяжении всего года здесь наблюдался здоровый рост, вызванный расширением пользовательской базы консолей нового поколения. Предсказуемый и весьма заметный рост является частью цикличного процесса, по которому живет консольный рынок. Выход новой успешной платформы спустя год-полтора оборачивается многократным увеличением объемов рынка, далее эта ситуация сохраняется на примерно прежнем уровне еще год-два, затем следует некоторый спад, который завершается лишь с выходом очередной технологической новинки. Впрочем, стоит отметить, что рынок игровых консолей не ведет себя подобно воздушному шарику, попеременно надуваясь и сдуваясь, а растет почти постоянно, лишь несколько пробуксовывая в периоды «спада». Совершенно другая ситуация на рынке компьютерных игр. Практически полностью сформированный к началу девяностых годов, он с тех пор не знал ни быстрого роста, ни резких спадов, оставаясь весьма увесистым (на данный момент – около 25-30%), но отнюдь не основополагающим куском индустрии. Игровые консоли становятся все более популярными, захватывая новые сегменты рынка и донося интерактивные развлечения до новой аудитории, в то время как компьютерные игры остаются уделом не столь уж большого числа игроков. Конечно же, и здесь бывают настоящие прорывы. Так, например, гениальные *The Sims* посадили за монитор сотни тысяч людей, ранее и понятия не имевших о том, что такое компьютерные игры. Они услышали о ней от друзей и знакомых, подсели на незамысловатый, но захватывающий игровой процесс, скупили все возможные и невозможные дополнения и сейчас (по крайней мере, в Америке) уже ожесточенно режутся в *Sims Online,* выпущенный Electronic Arts за неделю до рождества. Лишь благодаря громогласному успеху *Sims* (только в Америке сериал заработал на данный момент более 350 миллионов долларов, больше, чем, например, последняя серия «Звездных войн» или «Властелин колец» Питера Джексона) рынок компьютерных игр в США продемонстрировал рост в 2001 году и незначительный спад в 2002-ом. Спад этот в денежном отношении составил, тем не менее, порядка 10%. Впрочем, в мировом масштабе индустрия все равно выросла, пусть и несущественно. Потери в Америке были компенсированы серьезным ростом в восточной Европе (так, например, польский легальный рынок вырос в 2002 году почти на 40%), Южной Корее, России.

Radeon. Настоящие же страсти кипели на смежных рынках – стихийно развивался рынок мобильных устройств, от PDA до сотовых телефонов, которые стали все больше походить на полноценные компьютеры, а игровые компании, соответственно, впервые начали относиться к этим устройствам вполне серьезно. Поиграйте в *Prince of Persia* на Nokia 7650 – и вы поймете, что такое настоящая ностальгия.

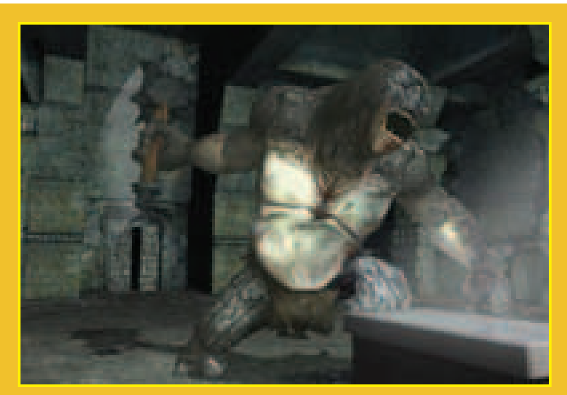
Знаки и реальность

Весь год мы то и дело становились свидетелями появления тех или иных зловещих «знаков», прямо как в одноименном фильме М. Найта Шьямалана. То очередной соблазненный разработчик объявит о своем переходе (окончательном и бесповоротном) на выпуск игр только для игровых приставок, то какое-нибудь крупное PC-издательство объявит об очередных убытках. Наиболее серьезный ущерб престижу платформы был нанесен двумя компаниями, уважаемыми и почитаемыми в игровом мире. Питер Молине и его Lionhead Studios вместе со всеми

ЛИШЬ БЛАГОДАРЯ ГРОМОГЛАСНОМУ УСПЕХУ *SIMS* РЫНОК КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР В США ПРОДЕМОНСТРИРОВАЛ РОСТ В 2001 ГОДУ И НЕЗНАЧИТЕЛЬНЫЙ СПАД В 2002-ОМ.

Для технологий это был относительно тихий год. Пожалуй, самый тихий за последнее десятилетие. Практически полное отсутствие новых продуктов, лишь планомерное, в чем-то даже зловещее неумолимое движение вперед. Процессоры увеличили тактовые частоты и преодолели 3-гигагерцовый барьер, ничуть не изменившись внутренне. Ожидаемая весь год революция под кодовым именем NV30 в 2002-ом так и не состоялась, будучи лишь анонсированной. Соответственно, первенство в графическом секторе впервые завоевала компания ATI с ее быстрой и в подавляющем большинстве доступной линейкой

сателлитами практически полностью оставили платформу PC в пользу богатенького детища Microsoft – Xbox. И великолепный *Fable*, и неординарный *DC* выйдут исключительно для черного ящика. PC-игрокам остается лишь дожидаться самого слабого из находящихся в разработке у Lionhead проектов, *Black & White 2,* да и тот навряд ли первым появится в компьютерном варианте. Вторая пощечина, звонко отвешенная игрокам, принадлежит компании Blizzard, которая не только представила на выставке Tokyo Game Show эксклюзивный для консолей проект *StarCraft: Ghost,* но и стала активно работать на



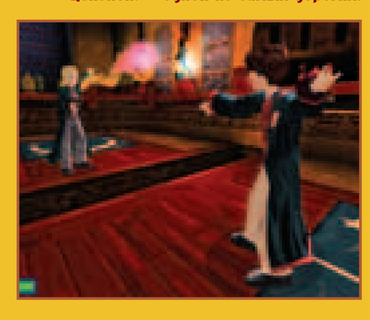
Отличная игра Stormfront Studios и EA по фильму *Lord of the Rings: The Two Towers* вышла, к сожалению, только на приставках. Нам остается лишь надеяться на появление на PC сиквела.



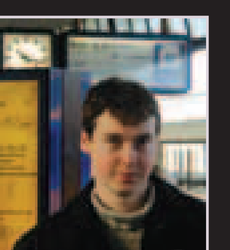
Четвертая часть легендарных *Heroes of Might & Magic* несколько расстроила почитателей предыдущих глав сериала, но вполне понравилась многим другим игрокам. Что называется, на вкус и цвет...



Вселенная Гарри Поттера является одной из самых приспособленных для создания компьютерных и видеоигр лицензией. И одной из самых дорогих.







Николай Барышников

МЕНЕДЖЕР ПО ЛИЦЕНЗИРОВАНИЮ И ПРОДВИЖЕНИЮ, ФИРМА «1С»

2002 был одновременно крайне сложным, интересным и удачным. Что касается бизнеса – нам удалось не только закрепить успехи 2001 года, но и серьезно расширить сферу влияния фирмы «1С» на западных рынках. Благодаря бурному росту наша компания стала достаточно крупным (даже по западным меркам) издателем, бренды которой на слуху не только у профессионалов индустрии и прессы, но и игроков во многих странах мира. Также поставлены очередные рекорды и на российском рынке. В данный момент фирма «1С» издает продукты более 45 ведущих западных издателей и разработчиков. В 2002 году нами выпущено более 70 игр, что также является серьезным достижением. Что же касается личной жизни – то 2002 год был довольно бурным. Из наиболее глобальных перемен отмечу главную – женился.

Михаил Федоров

ПРОДЮСЕР, КОМПАНИЯ CREAT STUDIO

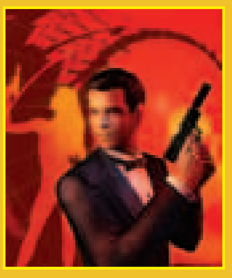
Если с моей личной точки зрения, то год был охрененный (это можно цитировать :)). Единственное, что слегка его омрачает, так это то, что бюджеты (а следовательно, и качество) PC-игр уменьшается с каждым годом. Но закат PC-платформы как коммерчески-интересного «медийного» пространства не означает полное прекращение ее существования. PC остается единственным «широким» пространством, доступным для независимых разработчиков. Просто уйдет волна мейнстрима и есть надежда, что на PC вновь станут заметными пусть менее финансовообеспеченные, но зато более оригинальные проекты молодых разработчиков.

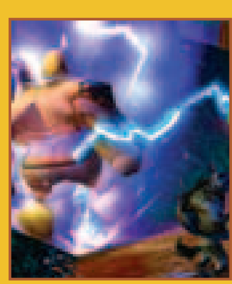


Но в целом за прошедший год вышло куда больше хороших и инте-

портативном рынке, анонсировав GBA-порты своих старых консольных проектов, таких, как *Lost Vikings* и *Rock'n'Roll Racing*. Впрочем, эта же компания стала и причиной одной из самых воодушевляющих новостей года – выхода в свет долгожданного *Warcraft III: Reign of Chaos*, мгновенно превратившегося в единственного потенциального конкурента *Sims* в гонке на звание самой продаваемой игры года. Состязание Warcraft проиграл, но достигнутый результат (более 3 миллионов экземпляров по всему миру) менее впечатляющим от этого не становится. Для российского рынка выход этой игры стал событием глобального маштаба – впервые на нашем рынке полностью локализованная лицензионная версия оказалась на российских прилавках день в день с датой мировой премьеры *Warcraft III*.

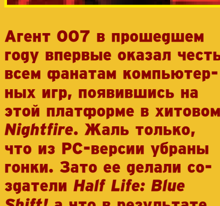
Если уж говорить о чартах и обьемах продаж, то самой продаваемой игрой на всех платформах в этом году был неподражаемый дуэт *Grand Theft Auto 3* и вышедшего в конце октября только на PS2 Grand *Theft Auto: Vice City*. Лишь за последние два месяца 2002 года *Vice City* сумел разойтись в США невероятным тиражом в три миллиона экземпляров и продаться миллионным тиражом в Великобритании. Сокрушая все рекорды, *Vice City* достиг платинового статуса в первый же день продаж. Вышедшая этим летом PC-версия предыдущего блокбастера сериала *GTA* также показала достойные результаты, которые, впрочем, трудно соотносить с глобальным успехом PS2-варианта. Отличный старт взяла в июне новая глобальная RPG *Neverwinter Nights* от Bioware Corp и Interplay, однако, удовлетворив спрос хардкорщиков, продукт быстро спустился на нижние строки хит-парадов. Куда большую «staying power» продемонстрировали новые продукты Microsoft – неординарная hack'n'slash RPG *Dungeon Siege*, созданная знаменитым Крисом Тейпором (автором *Total Annihilation*) и очередная часть бесконечной эпопеи *Age of...* от Ensemble Studios. Впрочем, от Microsoft весь год ждали вовсе не этого. PC-версия сногсшибательного проекта *Halo* от Bungie, клятвенно обещанная, но бесконечно откладываемая стараниями Gearbox и самой Microsoft, явно желающей продлить эксклюзивность продукта для Xbox, Halo переехала на лето или даже осень 2003 года. Причем нельзя не учитывать тот факт, что уже в ноябре на Xbox появится вторая часть эпохального шутера. Еще одна большая игра, *Freelancer* от Криса Робертса (как говорят наши американские коллеги, *«of Wing Commander fame»*) и Digital Anvil, также чуточку не доползла до списка релизов 2002 года, и появится лишь в марте 2003-го. Чтобы окончательно закрыть тему переноса дат выхода наших любимых игр, отмечу еще одну досадную задержку. Очередная, и, разумеется, самая красивая и захватывающая серия *SimCity* под номером четыре отстала от поезда всего лишь на десять жалких дней. Впрочем, уже сейчас вы можете без проблем и по достоинству оценить все особенности *SimCity 4* от EA/Maxis. И *Unreal 2*. И *Command & Conquer: Generals*. И... все, молчу, молчу...



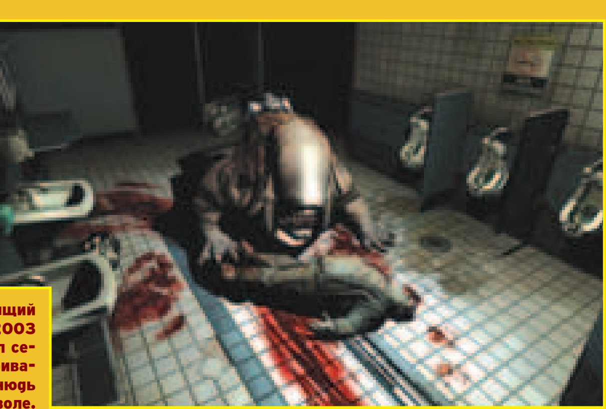


Выход в свет 5 июля 2002 русской версии ***Warcraft III: Reign of Chaos*** стал важным событием на отечественном рынке. Впервые наши игроки получили лицензионную версию продукта такого масштаба одновременно со всем миром.

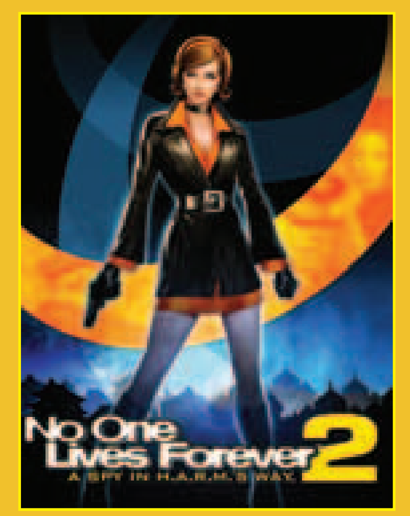
Новые приключения очаровательной агентши Кейт Арчер вновь доказали всему миру, что вовсе не Лара Крофт является первой красавицей и секс-символом игровой индустрии. Найдутся и поумнее, и посимпатичнее!



Агент 007 в прошедшем году впервые оказал честь всем фанатам компьютерных игр, появившись на этой платформе в хитовом ***Nightfire***. Жаль только, что из PC-версии убраны гонки. Зато ее делали создатели ***Half Life: Blue Shift!*** а что в результате вышло: читайте ревью в этом номере.



Страшный и ужасный, выходящий (будем надеяться) лишь к лету 2003 года ***Doom3***, тем не менее, сумел серьезно засветиться и в рассматриваемом нами периоде. Причем отнюдь не по собственной воле.



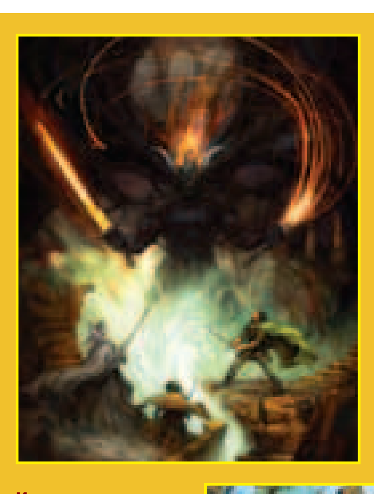
«Текучие» лаборатории

Об игроках, которые устали ждать релизов постоянно откладывающихся суперхитов, как никогда ранее заботились в этом году доблестные пираты. В этом им немало поспособствовали недобросовестные сотрудники игровых компаний и фирм, производящих графические карты. Так, одним из самых громких скандалов года стало легендарное появление на просторах Сети альфа-версии нового шедевра id Software. Сырая, едва идущая даже на самых мощных компьютерах и снабженная практически нулевым содержанием, альфа *Doom 3*, тем не менее, разошлась по пиратским каналам тиражами в сотни тысяч экземпляров. Как выяснилось позднее, эта самая техническая демка, по всей видимости, была запущена в Интернет одним из сотрудников компании ATI, тесно работающим вместе с id над грядущим суперхитом. Поговаривают, что этот факт может заставить Джона Кармака вновь обратиться к приоритетному использованию продукции Nvidia. Скандалы чуть меньшего масштаба, но весьма схожего содержания вспыхивали на протяжении 2002 года практически постоянно – начиная от «раннего» выхода сырого кода *Hitman 2* до несанкционированного разработчиком и издателем релиза демо-версии стратегического проекта *Praetorians*.

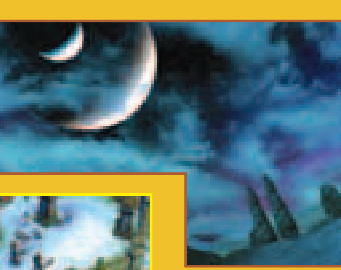
Mainstream!

Продвижение формата интерактивных развлечений в мейнстрим, разумеется, куда больше касается игровых приставок, однако же и платформа PC также оказалась серьезным образом вовлечена в этот необратимый процесс. Игры все чаще выступают для крупных компаний лишь одним из доступных носителей по продвижению одной и той же аудитории тех или иных торговых марок, причем неважно, идет ли речь о фильмах, книгах, или музыке. Так, например, почти стандартом стали релизы игровых версий киноблокбастеров. В этом году подобная участь постигла почти все заметные по кассовым сборам проекты. Конечно, игр по фильмам *Gangs of New York («Банды Нью-Йорка»)* Мартина Скорсезе или *Road to Perdition («Проклятый путь»)* Сэма Мэндеса на магазинных полках найти не удалось (хотя оба киношедевра вполне к этому располагают ;-)), но и без них подобной продукции, рассчитанной на разные вкусы, возрасты и кошельки, хватало. Прошлогодний успех первой игры о Гарри Поттере был в полной мере повторен

ЕСЛИ УЖ ГОВОРИТЬ О ЧАРТАХ И ОБЪЕМАХ ПРОДАЖ, ТО САМОЙ ПРОДАВАЕМОЙ ИГРОЙ НА ВСЕХ ПЛАТФОРМАХ В ЭТОМ ГОДУ БЫЛ НЕПОДРАЖАЕМЫЙ ДУЭТ *GRAND THEFT AUTO 3* И ВЫШЕДШЕГО В КОНЦЕ ОКТЯБРЯ ТОЛЬКО НА PS2 GRAND *THEFT AUTO: VICE CITY*.





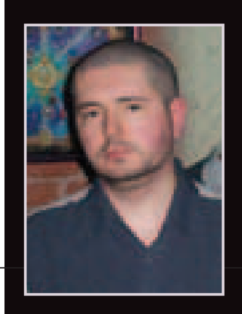


Один из самых страшных долгостроев игровой индустрии, третий эпизод в сериале *Elder Scrolls, Morrowind*, привлек своим гигантским красивейшим миром, абсолютной свободой действий, нелинейным сюжетом.

Издательство Vivendi-Universal демонстрирует универсальный подход к игростроительному процессу. Его версию книжного *«Властелина колец»* получили как любители приставок, так и фанаты компьютерных игр.

AoM – Мифологическая сказочная составляющая должна была вдохнуть жизнь в несколько поднадоевший мир королей и их империй. Однако *Age of Mythology* все равно осталась как две капли воды похожей на своих предшественников.

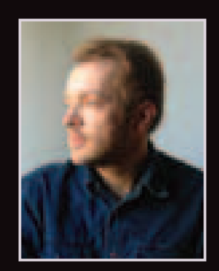
...ресных игр чем за год до... Порадовал выход *Warcraft III* и второй *«Онимуши»*. Теперь вот дождемся *Devil May Cry 2* и *Soul Calibur 2*, и можно будет считать, что и 2003 год прошел не впустую.



Андрей «КранК» Кузьмин

ГЕНЕРАЛЬНЫЙ ДИРЕКТОР КОМПАНИИ «К-Д ЛАБ»

Для «К-Д ЛАБ» 2002-й добавил сотни миллионов дев-секунд в копилку Опыта и Результата. Для нашего основного проекта, находящегося в разработке, *«Периметра»*, это был год компромиссов. Кое-что из первоначально задуманного пришлось переделать, чтобы оно стало привычнее и понятнее игрокам. И это правильно. Процесс трудный, сжигающий командные жиры и закаляющий ее тело. Мы смогли освободиться от лишнего груза. Кроме того, за этот год с нуля была сделана технология для целой линейки коммерческих игровых продуктов, а также мы выпустили свою небольшую игрушку *«Круглый Счет»*. Самое интересное – впереди :).



Петр Порай-Кошиц

ВЕДУЩИЙ ГЕЙМ-ДИЗАЙНЕР ПРОЕКТА «ШТОРМ», СТУДИЯ «MADИЯ»

Прежде всего я могу сказать, что доволен проектом, который я как ведущий дизайнер завершил в прошлом году – *«Шторм Солдаты Неба»*. На этот раз нам в МАДии удалось воплотить 95% своих идей. При этом мы избежали «ошибки второго проекта» и сделали завершенную игру. Я доволен этим. Также за этот год мне удалось познакомиться и посотрудничать со многими интересными людьми, и это большой задел на будущее. Ну и как итог (для кого-то он может оказаться неожиданным) – я ушел из «МАДии». Хочу попробовать делать что-то другое и по-другому.



Сергей Орловский

ГЕНЕРАЛЬНЫЙ ДИРЕКТОР КОМПАНИИ «НИВАЛ ИНТЕРАКТИВ»

Прошедший год для нашей компании был годом больших внутренних перемен и ударного труда, результаты которого будут видны только в 2003, когда выйдут сразу три наших новых игры: *«Блицкриг»*, *«Демиурги 2»* и *«Операция Silent Storm»*. За прошлый год мы выросли еще на треть и начали перестройку структуры компании, чтобы организовать эффективную разработку и адекватный контроль качества для возросшего числа новых проектов, например, мы создали большой внутренний отдел тестирования. Кроме того, в прошлом году мы разрабатывали и осваивали сразу несколько

и второй частью, *«Гарри Поттер и Тайная комната»,* сделанной на базе более совершенной технологии, но по сути своей изменившейся незначительно. Интересно, как теперь, в свете отсутствия в календаре Warner Bros на 2003 год очередного фильма поттерианы, поступит EA? Видимо, попытается завоевать новые жанры. Например, спортивного симулятора квиддича… Почему бы и нет?

2001-й, 2002-й и 2003-й годы могут по праву называться «эпохой Властелина колец». Вместе с великолепной кинотрилогией Питера Джексона оживилось книгоиздание (тиражи *«Властелина»* подскочили в десятки раз), и, конечно же, засуетились разработчики компьютерных и видеоигр. Так, издательство Vivendi-Universal прикупило права на печатные труды дедушки Толкина и выпустило на всех платформах первую игру, созданную, соответственно, по первой книге трилогии – *«Содружество кольца»*. Компания Electronic Arts пошла другим путем и связалась напрямую с New Line Cinema, выпустившей в прокат Джексоновскую трилогию и создала на базе этой лицензии игру *Lord of the Rings: The Two Towers* для PS2, Xbox и GameCube, рассказывающую о событиях уже второго фильма. К сожалению, долгое время значившийся во всех пресс-релизах PC-вариант этой отличной игры так и не был выпущен. Однако мы все вполне можем рассчитывать, что очередной хит следующего года от EA, *Lord of the Rings: The Return of the King,* непременно появится и на нашей платформе.

Весьма заметным было в 2002 году и первое в истории пришествие Бонда, Джеймса Бонда на экраны компьютерных мониторов. Обладая весьма завидным послужным списком на консолях, включая настоящий шедевр от Rare – *Goldeneye*, сериал успешно избегал портирования на PC. Теперь же стараниями Electronic Arts и вездесущей Gearbox это, наконец, произошло. Первый блин получился не столь уж и удачным, но начало приключениям 007 на PC положено, и это не может не радовать. Что-то будет в следующих сериях?

Агента 007 в ушедшем году победила, причем практически по всем статьям… хрупкая и тонкая девушка. Зовут ее Кейт Арчер, и в игре *«Никто не живет вечно 2: С.Т.Р.А.Х возвращается»* она играет главную роль. Сиквел знаменитого *No One Lives Forever* стал еще смешнее и разнообразнее, правда, при этом и несколько короче. Однако без всяких споров мы смело даем этой игре приз в номинации «лучший шпионский триллер года».

Триколорное затишье

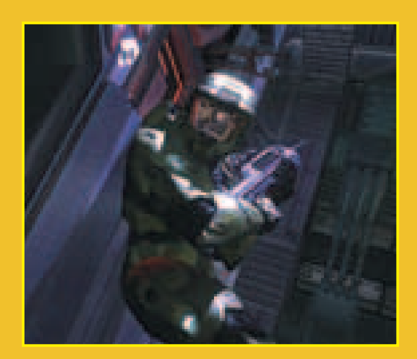
Российские разработчики не смогли обрушить на отечественных игроков шквал громких релизов, как в 2001-м. Производственные расписания наших студий, видимо, живут по несколько иным календарям. Несмотря на ворох чрезвычайно «вкусных» анонсов и даже обещанных в этом году *«Корсаров-2»*, довольствоваться пришлось неглупым и симпатичным, но все же недотягивающим до высших стандартов проектом *«Код доступа: РАЙ»* и оригинальным Action/RPG *«Глаз дракона»*. Все же самые перспективные игры должны выйти уже 2003 году – в списке значатся такие хиты, как исторически точный и технологичный *«Блицкриг»*, похожая одновременно на *Commandos* и *Jagged Alliance,* только куда лучше и современнее сделанная *«Операция Silent Storm»* и долгожданные *«Демиурги II»* от Nival, чрезвычайно необычный и чуточку глючный (в хорошем смысле) *«Периметр»* от KD-Lab (читайте в этом номере), «наш ответ Doom3», *STALKER: Oblivion Lost* от украинской суперстудии GSC GameWorld и, разумеется, как всегда романтичные до предела *«Корсары-2»* от компании «Акелла».

АГЕНТА 007 В УШЕДШЕМ ГОДУ ПОБЕДИЛА, ПРИЧЕМ ПРАКТИЧЕСКИ ПО ВСЕМ СТАТЬЯМ… ХРУПКАЯ И ТОНКАЯ ДЕВУШКА. ЗОВУТ ЕЕ КЕЙТ АРЧЕР…

***Dungeon Siege* некогда был чрезвычайно амбициозным проектом. Однако три года спустя ему не удалось выбиться из массы. Превратиться в *Diablo* нового поколения детищу Криса Тейлора также не получилось. Хотя игра замечательная.**



Несмотря на то что все мы ожидали от *Unreal Tournament 2003* несколько большего, все равно эта красивейшая игра ни на грамм не хуже, чем оригинал. Новый движок *Unreal* впервые демонстрирует себя во всей красе.



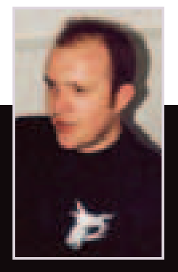
К тому времени как мы сможем, наконец, запустить на своих компьютерах невероятно атмосферный и столь восхваляемый консольщиками проект Halo (портированный по заказу Microsoft командой Gearbox), счастливые владельцы Xbox уже будут выстраиваться в очереди, чтобы купить следующий шедевр Bungie, *Halo 2.*

новых технологий. Был создан уникальный трехмерный движок для *«Операции Silent Storm»*, позволяющий рассчитывать разрушения физических объектов в реальном времени, а также мы первыми в России лицензировали движок Renderware и начали разработку для самой популярной игровой платформой PlayStation 2. Желание попробовать себя в серьезных приставочных жанрах появилось давно, но только в прошлом году мы осознали, что нам это уже по плечу. Для нас это знак выхода на качественно новый профессиональный уровень.



Никита Скрипкин
К.Т.Н., ДИРЕКТОР, КОМПАНИЯ «НИКИТА»

Для компании «Никита» год был насыщенным и во многом переломным. Прежде всего, мы решили отказаться от издательства собственных игр. Дело в том, что на современном этапе для небольшой компании это уже необязательно – разрабатывать игры и самим же их издавать, поэтому можно полностью сосредоточиться на разработке, что для нас всегда было первичным… В 2002 году мы завершили два больших проекта – *«Спасти Леопарда»* (игра по заказу российского отделения WWF) и *«Parkan. Железная Стратегия. Часть 2»*, изданная компанией «1С». Мы довольны. Сейчас ведем сразу несколько проектов, все они разноплановые, разных жанров, технологий и платформ. Основной упор в работе делается на качественную и технологичную разработку игровых проектов в заданных временных рамках. Приблизиться к такому идеалу нам позволяет метод экстремального программирования, который мы внедрили в компании в прошлом году. Кроме того, мы существенно обновили состав команды, влив изрядную долю «новой крови», – нас покинули, в основном, трудноуправляемые и высокооплачиваемые «старички», уступив место блестящей молодой команде нового поколения. Начинаем расти и стараемся привлекать все больше новых проектов. Оптимизация налицо, и не только на него, как говорится… :)



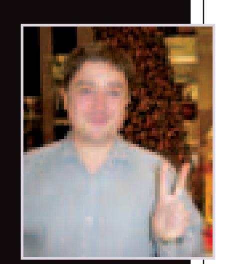
Алексей Медведев

РУКОВОДИТЕЛЬ СТУДИИ REVOLT GAMES

2002 год? А это вообще когда было-то? Да что вы говорите, только что отпраздновали... Хм, а я так и не заметил. Нет, заметил – я, конечно, шучу. Но признаюсь, правды не тая, – больше жду начала следующего года, ведь именно тогда выйдет *HomePlanet*, над которым мы в Revolt Games так упорно сейчас трудимся, забывая об отдыхе, семье, короче говоря – времени ни на что другое нет и не будет до середины-конца февраля. С другой стороны, это даже радует – игра становится все краше и сочнее, все интереснее и увлекательней. Последнее время наш симулятор часто сравнивают с *Freelancer* от Digital Anvil, наверное, это неспроста, правда? Так что 2002 прошел незаметно, а вот в 2003 будем отрываться – факт!

Вячеслав Плотников

ДИРЕКТОР ПО РАЗРАБОТКАМ КОМПАНИИ «РУССОБИТ-М»



Если мы обернемся назад, пытаясь одним взглядом окинуть прошедший 2002, то это, как мне кажется, вряд ли получится. Год выдался по-настоящему длинным, причем его размер зависит не от количества дней (как кто-то мог бы подумать), а от количества игр, которые вышли на нашем рынке, количества лицензионных игр. Приятно осознавать, что ушедший год не был «пустышкой» и для нашей компании – нам удалось выпустить большое количество позиций, которые были крайне интересны игрокам, причем игрокам всех поколений. Да и приверженцы различных жанров, будь то любители приключений, или поклонники яростных FPS, также нашли игры, как говорится, для себя среди продуктов, выходящих под нашим «лейблом». Думаю, что это приятно, приятно не только нам, но и всем геймерам. А разве не ради этого мы работаем?..

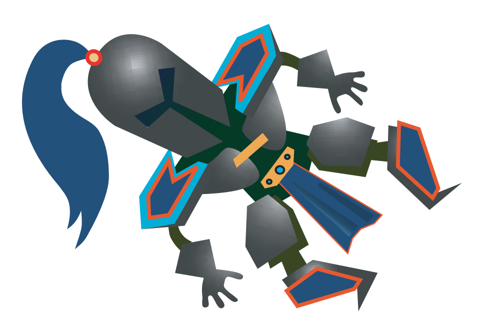
Сергей Климов

ПРОДЮСЕР, КОМПАНИЯ SNOWBALL



Прошедший игровой год в рамках России нас порадовал – наш издательский лейбл удачно запустил несколько «умных» проектов-стратегий, очень благодарно российский рынок встретил и наши ролевые проекты. Для такой аудитории чрезвычайно приятно работать – она знает, чего хочет, и ценит качество!

В рамках глобальных год был жестокий: многие европейский компании обанкротились, многие прикрыли разработки, подсократили штат и засели в кусты ждать экономического подъема. Что не может не радовать – сильнейшие-то как раз и выжили! Будем надеяться, что в 2003 году лопнут последние мыльные пузыри и в индустрии снова останутся только те, кто пришел зарабатывать, делая хорошие игры – а не те, кто в первую голову пришел зарабатывать, а уж постольку-поскольку еще и игры левой ногой шлепают :-).



Медленно подходим к той части, в которой необходимо отвесить необходимых тумаков провальным и разочаровавшим нам проектам. В принципе, безупречных релизов в прошедшем году, увы, не было. Любая из выходивших игр хоть в чем-то не соответствовала нашим представлениям об идеальном проекте. *Warcraft III* разочаровал достаточно простенькой графикой (которая, правда, позволила запускать игру даже на относительно слабеньких машинах); широко разрекламированный *Dungeon Siege* при ближайшем рассмотрении не обнаружил практически никаких тактических элементов; *Neverwinter Nights* и массивная *Elder Scrolls: Morrowind* порой страдали занудливостью и вызывали у играющего приступы нешуточной скуки; *Unreal Tournament 2003*, несмотря на блестяще сделанный движок и прекрасно продуманный дизайн уровней, на деле оказался скорее дополнением к оригинальному *UT*, нежели полноценной новой серией. Массу нареканий и оплеух со стороны фанатов получила отступившая от первооснов новая серия *Heroes of Might & Magic IV*. Сделав серьезные изменения в игровом процессе и еще сильнее изменив графический стиль, команда из New World Computing (практически сразу лишившаяся своих мест) навлекла на себя гнев самых преданных фанатов сериала. Впрочем, большинству остальных геймеров продукт пришелся по вкусу, хотя общие продажи так и не оправдали чрезмерных надежд издателя игры, компании 3DO. Долго и мучительно ожидавшаяся всеми поклонниками Ensemble мифологическая стратегия *Age of Mythology*, напротив, несмотря на смену стиля с исторического на сказочно-фэнтезийный, практически не изменилась. По крайней мере, *AoM* оставляет такое впечатление, несмотря на новую сюжетную линию, новые расы, юнитов и превосходную 3D-графику, которая смотрится почти так же хорошо, как и сказочно красивые спрайты в *Age of Empires II*. Можно смело утверждать, что стиль Ensemble устоялся, заматерел и... стал каким-то пресноватым. Именно этот момент заставил многих сказать, что *Age of Mythology* получилась хуже, чем *Age of Kings*. Хотя вроде бы по всем параметрам она куда лучше.

УШЕДШИЙ ГОД, ВОЗМОЖНО, И НЕ БЫЛ СТОЛЬ ЯРКИМ И УСПЕШНЫМ ДЛЯ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР, НО ВСЕ ЖЕ ОН ПРИНЕС С СОБОЙ МАССУ ОТЛИЧНЫХ ИГР. ИХ МОГЛО БЫТЬ ЕЩЕ БОЛЬШЕ, ИХ КАЧЕСТВО МОГЛО БЫТЬ ЕЩЕ ЛУЧШЕ, НО ЭТО – В ИДЕАЛЬНОМ МИРЕ.

Эпоха большого стиля

Игры становятся похожими на фильмы? Заскриптованные полигонные сценки применяют режиссерские и операторские находки, используемые в новейших блокбастерах? Пора кричать караул и выбрасывать компьютеры из окон в знак простеста? Да что вы! Все это – признаки роста внимания и интереса к индустрии. Растут бюджеты, истинным мастерам предоставляется свобода, сходная с той, которой пользуются Спилберг или Земекис, игры становятся все более и более разнообразными, осваивают новые жанры и стили художественного выражения. Кто скажет, что ролики в *Warcraft III* не достойны «Оскара»? Совсем другое дело, что их пока никто не номинирует. Кстати, лед уже совсем скоро должен тронуться – самый прогрессивный молодежный канал MTV собирается уже в этом году провести первую церемонию MTV Game Awards по аналогии с Movie и Music Awards, что должно привлечь к игровой индустрии еще большее внимание. Так что советуем держать руку на пульсе... Кроме того, в 2003 году выйдет и *Doom 3*, обещающий непременно открыть новые горизонты в застоявшемся жанре и смачно откусить голову зазнавшемуся шедевру по имени *Halo*. Ушедший год, возможно, и не был столь ярким и успешным для компьютерных игр, но все же он принес с собой массу отличных игр. Их могло быть еще больше, их качество могло быть еще лучше, но это – в идеальном мире. Для того же обширного пространства, в котором живем мы с вами, и этого более чем достаточно. Остается лишь пожелать разработчикам и издателям удачи в новом году, а нам, постоянным потребителям компьютерных игр – побольше интересных находок и увлекательных путешествий в виртуальные миры. И главное, побольше денег, чтобы позволить себе все это непременно в лицензионных вариантах.



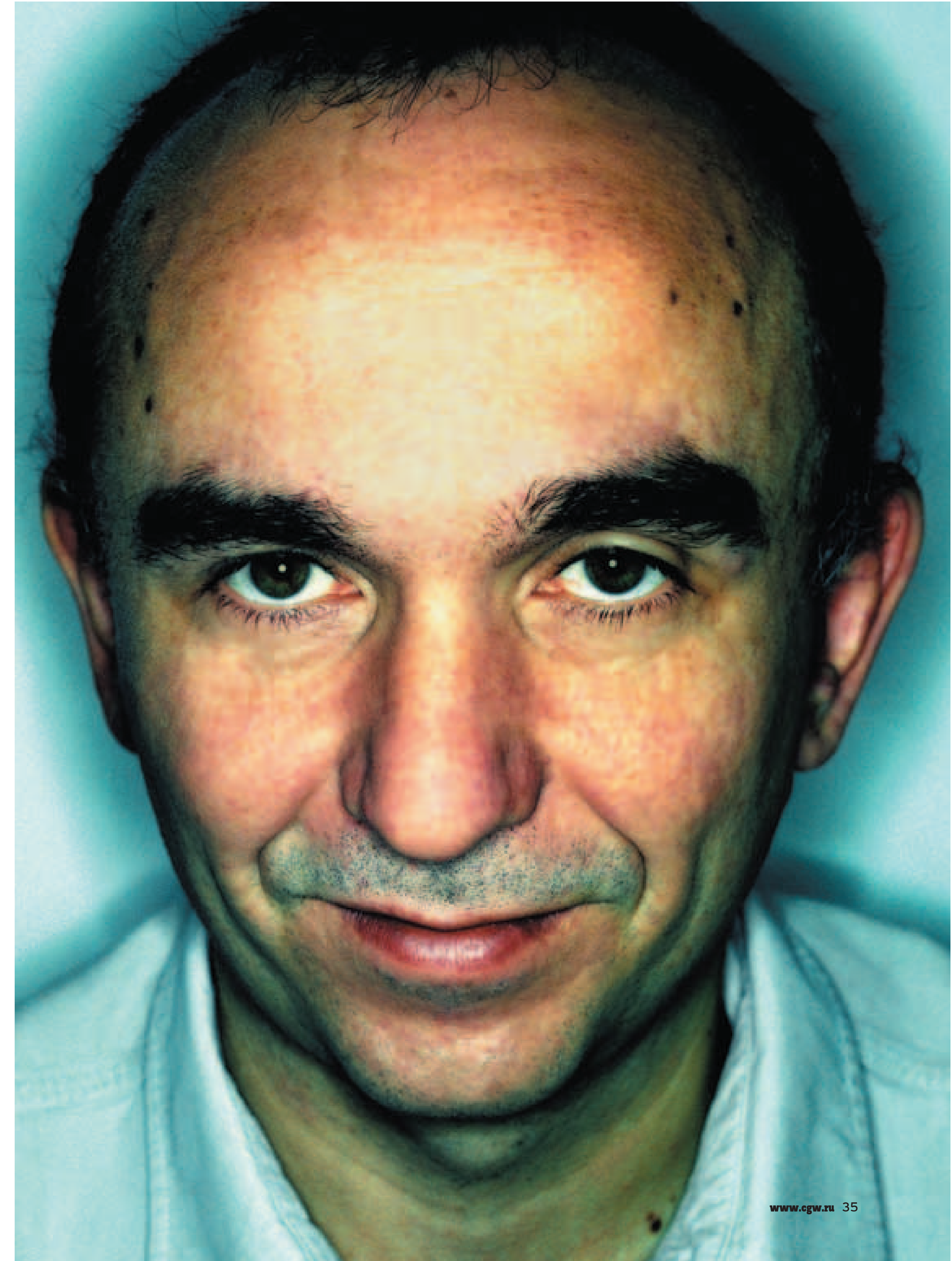
Царь и БОГ компании Lionhead

Питер Молинье готовит новую волну виртуальных тварей... и планирует сделать вас киномагнатом. ДЖОН ХУЛИХЭН



Похоже, у Питера Молинье (Peter Molyneux) проблемы с психикой. А как иначе можно объяснить то, что творится в выпускаемых им играх? В творениях прославленного дизайнера мы проектируем зловещие подземелья, пытаем своих подданных, обрушиваем адское пламя на головы врагов или просто убиваем всех вокруг. И в *Populous*, и в *Theme Park*, и в *Black & White* – везде мы играем роль всесильного бога. Логично предположить, что человек с таким искаженным восприятием мира и такой манией величия испытывает серьезные психологические проблемы, и единственный способ для него решить их – делать все новые и новые игры, избавляясь таким образом от комплексов и фобий. А поскольку боль и мучения Питера Молинье оборачиваются для нас радостью и удовольствием, мы решили посетить возглавляемую им английскую студию Lionhead и посмотреть, над чем же он в данный момент работает. Оказалось, что маэстро занят созданием очередного виртуального мира, в котором вы сможете быть настолько хорошим или плохим, насколько сами этого захотите.

ФОТОГРАФИЯ МАРТИНА ТОМПСОНА





Игра в бога

Как известно, *Black & White* стала одной из самых инновационных игр 2001 года – и одновременно, его главным разочарованием. Она подарила нам настоящий мир, в котором можно было жить и воспитывать собственных титанов, но, увы, интеллектуальный уровень этих существ, сколько не учи их уму-разуму, был весьма и весьма низким. По иронии судьбы, в 2002 году *B&W* попала в Книгу Рекордов Гиннеса за самый продвинутый интеллект искусственных созданий. Игра имела неплохие продажи, к ней был выпущен аддон, и, тем не менее, назвать *Black & White* успехом при всем желании нельзя.

«Некоторые элементы B&W нам не удались совершенно, другие – удались, но плохо, но кое-что у нас получилось отлично», – говорит Питер Молинье. Возможно, игра стала жертвой собственной амбициозности. Ведь ее разрабатывали в буквальном смысле с чистого листа, причем Молинье параллельно еще занимался созданием студии Lionhead.

Бежим! Это же Годзилла!!!

Но теперь все трудности позади – из ошибок *Black & White* сделаны правильные выводы, компания твердо стоит на ногах, и маэстро готов вернуть себе былую славу и восстановить пошатнувшуюся репутацию.

«*Black & White 2* станет гигантским скачком вперед. Мы решили переработать абсолютно все аспекты игры», – говорит Молинье. По его мнению, масштаб оригинальной *B&W* не дотягивал до диктуемого ее жанром «эпического» уровня. То есть, выполняя функции бога, вы НЕ ЧУВСТВОВАЛИ себя богом. «Новая игра наконец-то подарит людям ощущение всемогущества. Одиночная кампания будет обладать поистине впечатляющим размахом, она действительно позволит вам выбирать цели и стиль игры, а также реально влиять на то, кем вырастет воспитываемое вами существо». И вы знаете, достаточно один раз увидеть лихорадочную деятельность, царящую в стенах студии, чтобы понять – помощники Питера в лепешку разобьются, но воплотят в жизнь гениальные идеи своего гениального шефа.

Бог проявляет себя в деталях

Неизменной по сравнению с первой частью осталась лишь фундаментальная концепция, лежащая в основе игры, – нам предстоит стать всесильным божеством. Причем по мере прохождения пяти последовательно идущих эпизодов мы будем все ближе и ближе приближаться к современной эпохе. Если действие оригинала протекало в некоем «идеальном» и безгрешном мире, больше всего напоминавшем райский сад Эдем, *B&W2* продемонстрирует нам вполне реальное сообщество, уже познавшее ужасы больших войн. Центральной темой игры является то, как вы будете взаимодействовать с этим несовершенным миром. Питер Молинье считает, что данный подход очень точно отражает современные представления человечества о том, что есть добро, а что – зло.

Хотя игра находится еще на довольно ранней стадии разработки, уже сейчас можно оценить, насколько она будет красивой. Игровой движок выводит на экран в16 раз более детализированную картинку по сравнению с оригиналом и использует все новейшие достижения технологической мысли.

В основе игровой концепции лежит идея вселенной, изменяющейся в соответствии с характером управляющего ей божества, – т.е. отныне любой элемент игрового мира может мгновенно улучшиться или деформироваться в результате вашего божественного прикосновения. Поборники добра смогут наблюдать на экранах своих мониторов пышные деревья и яркие цветы, распускающиеся в ответ на их действия; а злодеи – любоваться сорняками и эпидемиями, вспыхивающими в результате их черных поступков. Авторы обещают нам несколько новых красочных эффектов, связанных с поведением туч и погодой, но главное достижение нового движка – это, конечно, фотореалистичная вода, которая в зависимости от ваших действий будет или гневно бурлить, или успокаиваться до состояния зеркального штиля.

Впрочем, все описанные выше красивости, – отнюдь не главное в *B&W2*. Самое важное заключается в том, что игра даст вам возможность проявить свою ИСТИННУЮ натуру. Злые люди смогут строить армии, завоевывать новые территории, разрушать города... Тех, кто просит о пощаде, можно будет уничтожить каким-нибудь особо зверским и изощренным способом. Ну а те, кто в душе добр, смогут заняться защитой и улучшением качества жизни своих подопечных.

При всем при том игра будет обладать четким сюжетом, в котором примут участие и воспитываемое вами существо, и подконтрольное население, но, в отличие от первой части, в *B&W2* будет намного меньше всевозможных взятых с потолка «заданий», а геймплей станет более свободным и ненапряжным. «Некоторые элементы оригинальной игры только отталкивали людей, – говорит Молинье. – Теперь в вашем распоряжении будут специальные схемы, на основе которых можно будет изучать заклинания и технологии, а также строить здания. Мы уже ввели в игру собственную валюту. Миссионеры вернулись в виде торговцев, и отныне вы сможете покупать у них различные полезные фишки».

Разумеется, города по-прежнему будут служить жизненными центрами для ваших последователей. Но теперь человечки не будут каждые пять секунд требовать от вас еды, леса или руды – для поддержания лояльности жителей достаточно будет защищать и воспитывать их (или, соответственно, грабить и мучить – в зависимости от степени вашего садизма).

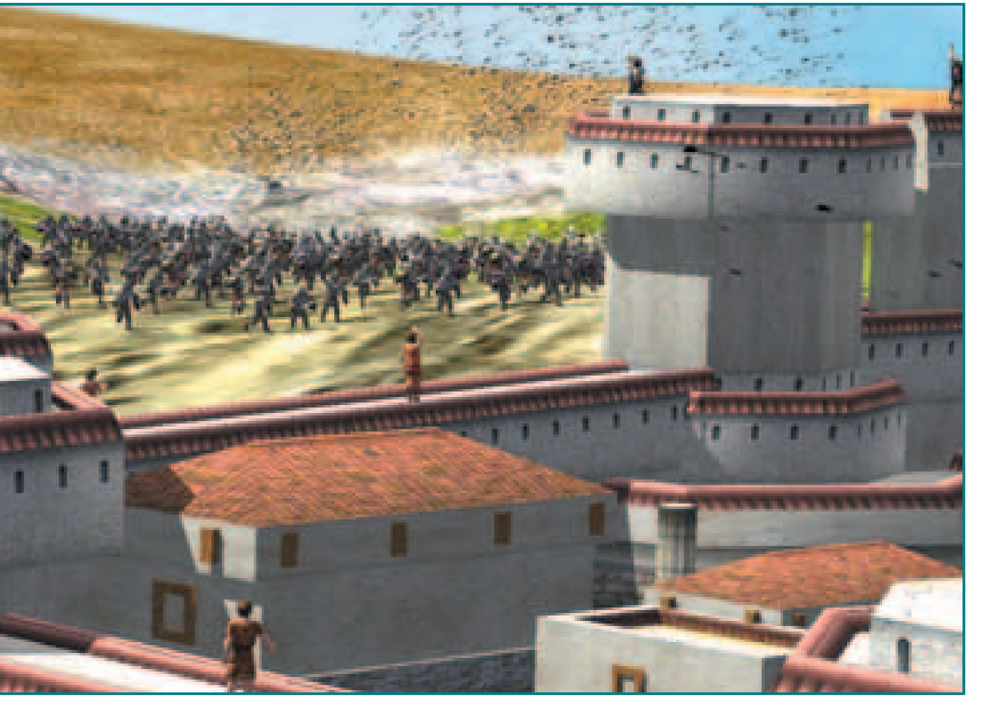
Гнев божий

Новым и весьма важным элементом божественного правления станут городские стены, которые очерчивают вашу территорию и слу-



Смелый Лев позирует на фоне заката.

Совет №1: никогда не ссорьтесь с богом, покровительствующим гигантскому тигру.



Устав ждать фильм *«Две Твердыни»*, Молинье решил сам заняться созданием эпических битв.

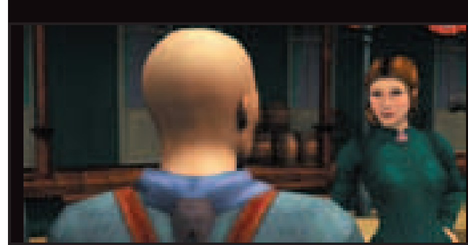
жат убежищем для населения по мере того, как вы развиваете захолустную деревушку в бурлящую жизнью метрополию. Кроме того, стены становятся особенно актуальны, когда дело доходит до сражений. Мы наблюдали, как две армии – викинги и греки – схватились в смертельной сече, а стоящие на стенах города лучники осыпали противников стрелами. Причем уже в представленной нам демо-версии функция масштабирования работала настолько хорошо, что можно было различить отдельные лица, взмахи мечами и даже стрелы, втыкающиеся в людей. Как и прежде, игрок может непосредственно вмешиваться в происходящее и использовать свое божественное могущество, но в целом магическая система была значительно сокращена и очищена от всего лишнего. «Повседневные» чудеса типа Fireballs и Water никуда не делись, но, построив чудо света, вы получаете доступ к одному из шести по-настоящему мощных заклинаний, наподобие того, что было в *Populous*, – землетрясения, сотрясающие целые континенты, извержения вулканов, заливающие лавой еретические города, и т.д.

Землетрясения, наводнения и огненный дождь – это, конечно, здорово, но, как известно, ничто не приносит нашему брату геймеру такой радости и удовлетворения, как воспитание титана. Как и в оригинальной *B&W*, выращиваемое из детеныша чудище остается вашим основным средством влияния на происходящие в мире события. И оно значительно «выросло» по сравнению с предыдущей частью – это касается и внешности, и новых способностей, и, разумеется, мозгов. Титан научился намного быстрее усваивать то, чему его учат, а вы в свою очередь можете непосредственно выбирать, за какие действия зверюгу поощрять, а за какие – наказывать. В качестве средств воспитания разрешается использовать шоколадки, бейсбольные биты и даже утыканные гвоздями палки – чтобы втолковать ребенку, что можно делать, а что нельзя, все средства хороши. А еще Питер Молинье говорит: «Будучи богом, вы сможете смеяться. И в зависимости от вашего характера этот смех будет вселять в сердца людей или смертельный ужас, или радость и счастье».

Взаимодействие титана и последователей поднимется на качественно новый уровень. Зверюга поможет людям отстраивать и оборонять город, она будет изучать хитроумные стратегические приемы, а затем использовать их, встав во главе вашей армии. Вы сможете построить для своего монстра дом, и он быстро усвоит все, что касается его собственности и игрушек, и даже будет смешить вас уморительными вспышками гнева, если кто-нибудь переложит их с одного места на другое. Общее число существ было уменьшено до пяти (включая обезьяну, тигра, льва и корову), но зато существенно расширились возможности для их кастомизации, а сами модели стали намного сложнее. Так, новая модель обезьяны щеголяет просчетом отдельных шерстинок и четко выраженной мускулатурой. В зависимости от стиля воспитания титан будет тяготеть к одной из двух совершенно разных (но в равной степени детализированных) моделей. При хорошем обращении существо станет добрым, кротким и сердобольным. Злой титан – это сгорбленный красноглазый Кинг-Конг, постоянно издающий хриплые вопли.

ЗЛОЙ ТИТАН – ЭТО СГОРБЛЕННЫЙ КРАСНОГЛАЗЫЙ КИНГ-КОНГ, ПОСТОЯННО ИЗДАЮЩИЙ ХРИПЛЫЕ ВОПЛИ.

Когда ожидать возвращения мессии? Сложно сказать – команде разработчиков предстоит еще огромная работа, более того, им нужно будет принять массу важнейших дизайнерских решений. Выпускать ли в одной коробке одиночную и многопользовательскую версии? Делать ли add-оны и инструментарий для редактирования? Будет ли Молинье покидать стены студии до завершения всех работ над игрой? Вопросов много, и все они важны, а пока... даже боги из Lionhead не знают точно, когда мы сможем приступить к воспитанию титана по своему образу и подобию.



The Movies

Вторым масштабным PC-проектом студии Lionhead является *The Movies* – симулятор директора киностудии. В этой игре вам предстоит перевоплотиться в нервного голливудского магната – лысого, толстого и курящего одну сигару за другой. Приняв бразды правления в 20-е годы – золотой век кинематографа, – вы должны будете провести свою кинокомпанию через период Великой депрессии, Вторую Мировую войну и довести ее до современной эры многомиллионных блокбастеров. Будет нелегко. Поначалу ваша студия – это крошечный участок земли с несколькими павильонами. На дворе – эпоха немого кино. Прежде чем произнести заветное слово «Мотор!», вам придется придумывать и создавать декорации, нанимать режиссеров и операторов, выбирать сценарии, а также заключать контракты со звездами (или же искать неизвестные таланты). Каждая снятая вами кинокартина будет воплощена в уникальном ролике, который можно сохранить на жестком диске или выложить в Интернет – на радость восторженным поклонникам. Снимать элитное кино, которое принесет золотого «Оскара», или же проходной блокбастер, который сделает вас богатым? Решать вам. Впрочем, высокие сборы от фильма так или иначе приведут к тому, что он будет выдвинут на премию Национальной Киноакадемии США.

Независимо от того, что вы будете снимать - эпический ковбойский вестерн или же очередную научно-фантастическую халтуру, – вам придется выдерживать вкус и соблюдать рамки приличий, диктуемые временем. Как известно, каждая сцена в кино является сочетанием трех базовых элементов – насилия, романтики и реализма. Сможете ли в 50-х годах начать фильм с поцелуя, а затем закрутить лихую кровавую баню в стиле Тарантино? Вряд ли – бдительная цензура просто не пропустит такую картину в прокат. Именно в нахождении оптимального баланса всех трех элементов и лежит секрет кассового успеха. Кроме того, по мере развития технологии киноиндустрии у вас будет возможность применять в своих лентах самые передовые новинки – звук, цвет, трехмерную графику и т.д., – на которые так хорошо клюет жадная до развлечений публика.

Еще один источник постоянной головной боли – необходимость регулировать карьерный рост кинозвезд и ублажать их самолюбие, а иначе не видать вам заветных «Оскаров», как своих ушей. В данный момент игра *The Movies* пребывает в стадии предварительной подготовки, но уже сейчас в ней чувствуется фирменный стиль Молинье, его оригинальность и неподражаемый английский юмор.





Повушка приготовлена. Три Delayed Blast Fireballs, поставленные в середине узкого коридора, терпеливо ждут, пока вор, стоящий в верхней части экрана, не выманит поближе вождя Bugbears по имени Guthma и его свиту. Тогда файерболы сдетонируют, а стоящие на безопасном расстоянии маги добавят огоньку.

Icewind Dale II – Heart of Fury

Битвы богов. **MALLEUS THE MAGICIAN**

Icewind Dale II пройден. Пройден честно, без чит-кодов. Единственная слабость, которую я себе позволил, заключалась в том, что три битвы - с пауками в горном монастыре, с драконом-хранителем портала и, собственно, с демонами-полукровками Isair и Madae – моя партия провела на пониженном уровне сложности.

Просмотрен финальный ролик, все здорово, но... чего-то не хватает. Какого-то чувства завершенности. Ведь игра оборвалась на самом интересном месте – как раз тогда, когда волшебницы и клеричка освоили мощнейшие заклинания 8-го и 9-го уровней, когда они только-только вошли в силу... Да и просто хочется вновь услышать хриплый голос темной эльфийки, кастующей Finger of Death со словами: «Usstah elgga dos» («Я уничтожу тебя»).

Именно для тех, кому одного прохождения кажется мало, кудесники из Black Isle Studios заготовили режим Heart of Fury, соответствующий уровню сложности Insane. Суть его заключается в том, что все монстры РЕЗКО крутеют – т.е. в несколько раз повышают свое здоровье и одновременно начинают наносить значительно больше урона. Сами авторы настоятельно не рекомендуют включать данный режим, пока ваша партия не достигнет, по меньшей мере, 15-го уровня - ведь, запустив его, вернуться к «нормальной» сложности будет уже нельзя.

Весь следующий ниже текст – это впечатления человека, попробовавшего Heart of Fury и благодаря этому узнавшего, казалось бы, знакомую вдоль и поперек игру с совершенно новых и неожиданных сторон. Итак, приступим.

Для начала – пара слов о героях. На момент начала второго прохождения моя партия состояла из следующих персонажей: Paladin-Aasimar (Level 15), Rogue-Half-Elf (Level 16), Cleric-Half-Elf (Level 16), Evoker-Drow (Level 14), Sorcerer-Wood Elf (Level 16) и Wizard-Moon Elf (Level 16).

Как видите, компания подобралась достаточно аристократичная – никаких карлунцов (в смысле- хоббитов и гномов), а в жилах единственного «человека» течет кровь небожителя. Аасимар и Дроу отстают от других героев в уровне из-за своих расовых пенальти. А еще, взглянув на список профессий, внимательный читатель сделает вывод, что старый Маллеус – большой любитель волшебников и магии. Вывод абсолютно верный – я действительно всегда делаю ставку именно на спеллкастеров. Такой партии приходится весьма туго на ранних стадиях игры, зато потом, когда колдуны входят в полную силу, прохождение превращается в легкую и приятную прогулку по местам боевой славы.

И в данном случае такой подход к подбору героев оправдался на сто процентов – в режиме Heart of Fury всю погоду делают именно маги, потому что бойцам банально не хватает сил и хит-пойнтов, чтобы противостоять резко покрутевшим монстрам. Да что там говорить, прямо в доках Таргоса моего вора с AC 34 (как у дракона) и мечом +5 чуть не забили ДВА ГОБЛИНА! И забили бы! Если б остальная партия вовремя не вмешалась...

Да, поздоровели враги сильно. Вообразите себе – в начале игры за каждого гоблина дают почти 300 XP (потом, правда, меньше)! За своего первого орка я получил аж 600 XP. А что вы хотите, если такой орк умирает только после 12 (двенадцати!!!) файерболов (три мага делают подряд 4 залпа)? А когда вор бьет его сзади и снимает 50-60 HP, вам сообщают, что противник «barely injured»...

В общем, очень быстро я понял, что схемы и уловки, отработанные при первом прохождении игры, в режиме Heart of Fury совершенно не годятся. Раньше все было просто: вор с талантом Improved Evasion выманивал на себя толпу врагов, по которой маги лупили файер-



Ударная группа в составе Greater Feyr, Remorhaz и Storm Giant готова к выходу.



Перед серьезной дракой нужно наложить на своих как можно больше усиливающих и защитных заклятий.



В принципе, два гиганта и Greater Feyr способны отразить любую атаку.... Но лучше все же не рисковать и взять под контроль нескольких противников.

болами. Вору-то хоть бы хны, он от бьющих по площадям заклинаний уворачивается, а враги мерли десятками. Теперь все изменилось. Пока маги изжарят противников, те несчастного вора три раза зарубить успеют, и даже священник с заклинанием Heal ему не поможет. Не менее сильное впечатление на меня произвело то, что и орки, и даже тщедушные гоблины в 2-х случаях из 3-х удачно выкидывали спас-броски при атаке мощными (и долго кастуемыми!) некромантскими заклинаниями вроде Disintegrate или Finger of Death. И полученные в результате жалкие 25-30 очков урона были им как комариные укусы...

М-да, ситуация... Чтобы выжить в этом аду, требовалась какая-то свежая идея, и первое, что пришло в голову старому Маплеусу – попробовать вызвать высокоуровневых монстров. И вы знаете, это сработало! Дело в том, что и маги, и клеричка уже могли суммонить монстров наивысшего, 9-го уровня, а в режиме Heart of Fury эти дружественные монстры покрутели ТОЧНО ТАК ЖЕ, как и их враждебно настроенные коллеги. Выяснилось, что Greater Werewolf, Greater Feyr или, скажем, Remorhaz в состоянии в одиночку разобраться с четырьмя-пятью орками! А ведь таких чудищ можно вызвать и побольше... Главное здесь – перекрыть врагам путь, чтобы они не ломанулись прямо к героям, а увязли в драке с вызванными вами существами. Тактика следующая: дружественные монстры, на которых повешено заклинание Mass Haste, отправляются вперед в сопровождении невидимого вора. Противники его, естественно, не видят и начинают атаковать монстров. После этого к месту боя спокойно подтягивается вся остальная партия и с безопасной дистанции поддерживает своих стрелами и заклинаниями.

Зачистив описанным выше способом пару локаций, я оказался в сложной ситуации – заклинания вызова кончились, а ложиться спать было негде, да и влом, ведь остальной магический арсенал волшебниц остался практически нетронутым. И тогда, после трех безуспешных попыток забить несимпатичного лидера Bugbears по имени Guthma и его свиту, мне пришла в голову еще одна мысль: устроить врагам западню из Delayed Blast Fireballs. Данное заклинание наносит в несколько раз больше урона, чем обычный Fireball, оно имеет значительно больший радиус поражения, срабатывает, только когда кто-нибудь оказывается в непосредственной близости от «мины», а прокачанный вор от него без особых проблем уворачивается.

Итак, план следующий – вор проходит вперед, затем в коридоре на пути следования врагов Эвокерша-Дроу ставит три (больше, увы, пока не может) замедленных файербола, после чего вор заманивает врагов максимально близко к ним и активирует заряд. Разумеется, в это время вся остальная партия будет садить по противникам самыми мощными заклинаниями. Результат превзошел все ожидания – со второй попытки Guthma скончался, не успев нанести по моим персонажам ни одного удара (первая попытка проделать данный трюк провалилась, т.к. вор почему-то не смог увернуться от одного из Delayed Blast Fireballs и тут же умер).

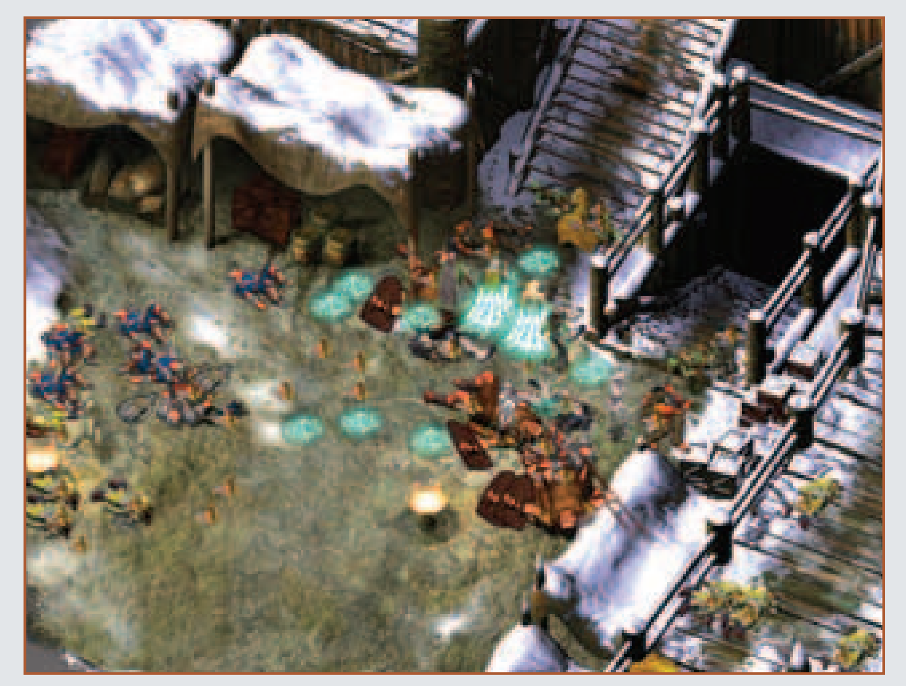
Но вот вопрос: а что делать, если партия, едва вступив в новую локацию, оказывается атакованной многочисленными противниками? Заклинания массового поражения не годятся – мы своих же перебьем. На вызов монстров требуется время, и немалое. К тому же враги УЖЕ атакуют самих героев, и на вызванных существ, скорее всего, переключаться не захотят... В этой ситуации меня выручило еще одно заклинание 9-го уровня, а именно - Mass Dominate. О, это потрясающая вещь. Рулез. Over-power. Палочка выручалочка. И т.д. и т.п. Суть данного спелла заключается в том, что неудачно кинувшие спас-бросок противники переходят под ваш контроль (а чтобы понизить их шанс, нужно прокачать магу Spell Penetration и Spell Focus – Enchantment). Причем на вашей стороне может оказаться ЛЮБОЕ количество союзников – т.е. лимит на количество одновременно вызванных существ здесь не работает. А теперь вообразите себе, что Mass Dominate одновременно кастуют ДВА волшебника...

В общем, проделав такой трюк в первый раз, я с удивлением и восторгом обнаружил, что из двух десятков орков, кинувшихся на партию, на мою сторону разом перешло целых 17 противников! Они быстро зарубили трех ренегатов, а потом по одному перебили друг друга. Тактика очень проста: покончив с очередным врагом, обводим оставшихся рамочкой и приказываем атаковать самого сильного из них. Он, конечно, после первого же удара снова становится враждебным, но это уже не спасает бедолагу...

После того как я открыл для себя Mass Dominate, зачистка локаций стала еще более приятным делом. Ну кто устоит против десятка Barbarian Warriors, идущих в бой под предводительством пары Greater Werewolves и Remorhaz'a? Были, правда, и исключения, например, на Snow Trolls это заклинание почему-то не подействовало.



Greater Werewolf и Remorhaz без проблем зачистят паучье логово. Все, что требуется от вора – следовать сзади, держась в тени.



За что я люблю серию *Icewind Dale* – так это за ее массовки. Только что закончилось жаркое побоище в оркской крепости.

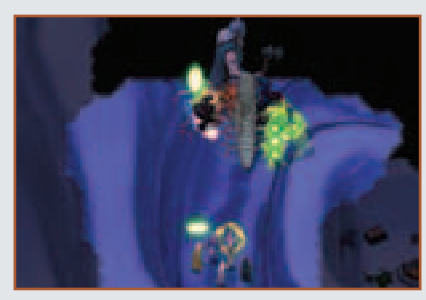


Помнится, при первом прохождении *IWD2* эти кидающиеся камнями великаны доставили мне массу хлопот...



Пока вызванные мной монстры рубились с набежавшими Barbarian Warriors, две магички скастовали Mass Dominate...

Результат перед вами – варвары построились и сейчас отправятся зачищать локацию под предводительством Storm Giant'а и Greater Werewolf'а.



Даже личная охрана Sherincal не может устоять против спелла Mass Dominate. Кстати, если приглядеться, то в центре схватки можно разглядеть саму полудраконессу.

К моменту встречи с полудраконессой Sherincal (за нее, кстати, дали аж 22.800 XP – пока это рекорд) герои были уже 20-го уровня. А вы знаете, что такое персонажи 20-го уровня в мире D&D? Это уже не полубоги, это натуральные боги, вполне годящиеся на роль финальных боссов где-нибудь в *Baldur's Gate, Planescape: Torment, Neverwinter Nights* или *Pool of Radiance*... Партия становится настолько мощной, что невольно возникают ассоциации с «чисто компьютерными» RPG вроде *Might & Magic, Wizardry, Wizards & Warriors* и иже с ними. Ведь там прокачанная группа персонажей – это просто ходячая машина смерти, которой не страшен НИКТО, кроме отдельных эксклюзивных боссов. Но не дайте обманчивому чувству всемогущества ввести себя в заблуждение - в режиме Heart of Fury паладина 20-го уровня в броне +10, с щитом +2, палицей +5 и с наложенными заклинаниями Bull's Strength, Cat's Grace, Bless, Recitation, Haste, StoneSkin и Ghost Armour при неудачном раскладе могут загрызть два Winter Wolves! Вот такие здесь творятся дела...

Помимо трех описанных выше тактических приемов, существует еще множество разнообразных мелких уловок, которые стали возможными именно при повторном прохождении игры, и которые зачастую помогают героям выходить живыми из весьма неприятных ситуаций. Приведу еще один пример. К 20-му уровню клеричка наконец-то научилась ловко управляться с мощнейшим мечом, отобранным в ходе первого прохождения у Slayer Knight of Xvim (Greatsword of the Soulless 2d6+5, Vampiric). Но самое замечательное свойство данного оружия заключается не в огромном наносимом уроне и даже не в том, что при удачном ударе оно высасывает из врага 2d4 хит-пойнтов. Главное в том, что этот меч очень длинный, и героиня может рубиться, стоя СЗАДИ вора или паладина. Таким образом, клеричка избегает непосредственного контакта с противником и в случае необходимости может без проблем кастовать Heal на стоящего впереди партнера. Ну разве это не здорово!?

Отдельного разговора заслуживают невероятно крутые шмотки, которыми в режиме Heart of Fury завалены все магазины. При переносе в новую игру герои лишились всей своей наличности, но в первом же Таргосском магазине я продал ненужные мне стрелы, арбалетные болты и палицы, заработав примерно 120 тысяч золотых. Наивный, я думал, что мне этого надолго хватит! А потом я увидел на торговом складе меч Golden Heart of Elise - 1d8+5, Strength +2, Dexterity +2, +25 Maximum Hit Points, Freedom of Movement, Haste. Ну разве можно было удержаться и не купить эту конфетку? Что с того, что стоила она где-то в районе 230 тысяч?.. А какие предметы падают с «именных» монстров – это же просто сказка! В общем, еще до ледяного замка экипировка героев, которую я раньше считал ВЕСЬМА крутой, существенно обновилась, а к концу игры, наверное, обновится полностью...

Заканчивается драгоценная журнальная площадь, и завершается мой рассказ о потрясающе интересной и ни на что не похожей игрушке под названием *Icewind Dale II – Heart of Fury*. Льщу себя надеждой, что мне удалось более-менее внятно изложить свою основную мысль и показать вам, что, в отличие от оригинального *IWD2, Heart of Fury* – это отнюдь не бесконечная бездумная мясорубка. Здесь бои протекают стремительно и красиво, они требуют хитроумных решений и тщательного планирования, они действительно становятся ТАКТИЧЕСКИМИ.

Если вам нравится *Icewind Dale II,* если вы любите мир *D&D*, если в душе вы – страстный манчкин, то от души рекомендую вам попробовать режим *Heart of Fury*. Не пожалеете, гарантию даю. Ну а если в ходе прохождения вы откроете какие-нибудь новые интересные фишки или тактические приемы – пишите к нам в российскую редакцию, и мы с удовольствием вновь вернемся к данной теме на страницах *CGW*.



СТРАТЕГИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

или светлое сегодня и лучезарное завтра жанра puzzle-type strategy

Как только в кулуарах российской редакции *CGW* возникла идея проведения детального анализа стратегических puzzle-type игр, я ухватился за нее, как за спасительную соломинку – крепко, но нежно. Дело в том, что уже давно отдаю предпочтение играм именно этого жанра. Играм, где необходимо подключать не только спинной, но и головной мозг. Не хочу показаться некорректным по отношению к любителям шутеров, с почтением отношусь к «*Пейну*» и *мисс Крофт*. Только не мое это, нервишки расшатаны злостным геноцидом, палец подрагивает на спусковом крючке перед выстрелом, зрение сбоит от мельтешащих претендентов на 9 граммов свинца в жизненно важные органы. Нет, братцы, по мне что-нибудь умиротворяющее, неспешное, как анаконда при линьке, и при этом настолько же смертоносное по играбельности и красоте.

СЕРГЕЙ АВЕРИН

Итак, стратегии. Для начала о жанре – что мы знаем о стратегиях? Они бывают экономические и политические, боевые и мирные, стратегические и тактические, пошаговые и real-time, одиночные и сетевые... Всего не перечислишь, да и не упомнишь. Как бы то ни было, а цель одна – задавить оппонента. Расстрелять, порубить, выжечь, смести с лица земли, запаковать в деревянный макинтош, разорить, очернить... Да мало ли способов показать, кто в доме хозяин? Разница лишь в том, какими способами все это достигается. И тут puzzle-type выделяются так же отчетливо, как и сами стратегии в общей канве игровых жанров. Почему puzzle (*от англ. «проблема, задача, загадка, головоломка» – прим. авт.*)? Потому что успешное прохождение обуславливается в первую очередь командным фактором с набором последовательных действий всех или некоторых героев для достижения конкретных промежуточных целей. В нахождении этой (нередко единственно верной) последовательности и состоит та самая загадка, которую надо разгадать.

Чтобы не быть голословным, позвольте представить вам конкурсантов, ярчайших представителей puzzle-type стратегий. Это *Commandos, Commandos II: Men of Courage, Desperados: Wanted Dead or Alive* и *Robin Hood: The Legend of Sherwood.* Уверен, что любители жанра видели хотя бы один из вышеперечисленных шедевров и понимают, о чем идет речь. Говорить о ярко выраженных отличиях от прочих стратегических игр можно много и долго. Поэтому ограничимся рейтингом по основным отличительным особенностям данного поджанра.

Персонализация героев

Если мне ни с кем не изменяет память, то еще ни в одной стратегии не было такой детальной проработки персонажей, как в puzzle-type. Каждый герой команды заимел историю своего появления, уникальные особенности и умения, четко выделяющие его на фоне остальных и делающие уникальным и незаменимым. Незаменимых людей не существует? Эта формулировка не относится к puzzle-type стратегиям! Оба *Commandos* и *Desperados* вообще отказывались продолжать миссию при потере одного из бойцов. Фанаты Великой Отечественной могли подробно изучить информацию о понравившихся персонажах, прототипами для которых стали реальные солдаты. *Desperados* и *Robin Hood* выдавали героев не спеша – по одному, двух за уровень, причем история лесных разбойников Робина развивалась в той или иной степени приближенно к легенде о нем. Стоит отметить, что *Robin Hood* отошел от тенденции незаменимости, оставив оными только главных персонажей. Но появились и «лесные братья», добровольцы, присоединяющиеся к борьбе со зловредным шерифом. Эти юниты могли быть убиты в ходе миссии без провала операции.

Умения и навыки

Здесь бесспорно лидируют *Commandos II,* где герои в большинстве случаев могут подменять друг друга (бультерьер не в счет). Все пользуются стрелковым оружием всех типов, кроме снайперской винтовки (да и та может быть использована не одним, а двумя героями). Все (кроме двоих) могут связывать нокаутированных противников. Да и нокаутировать могут практически все. Вообще, в *Commandos II* все действия даже не поместились в одну колонку – им пришлось выделять четыре подраздела. С переносом тел вырываются вперед *Desperados*, где роль носильщика может исполнять как Джон Купер, так



и громила Санчес. Способность последнего переносить по два тела одновременно неоценима. В остальном... по пять уникальных действий на персонажа достаточно, чтобы ковбои чувствовали себя вполне вальяжно. На третьем месте – *Robin*. Здесь ограничились тремя выборочными действиями на персонажа, плюс – автоматическое действие, заложенное изначально. Стрелок вяжет, силач носит, крестьянин добивает и замки вскрывает.

Первичное оружие

Первое место отдам Робину. Единственный, кто не просто дерется, а использует различные приемы. Наличие комбо некоторым образом увязывает стратегию с файтингами. Тщательный расчет силы удара и смена меча на посох у главного героя – вот лишь несколько новаторских мыслей (IMXO, очень удачных), которые привнес Робин в поджанр «стратегий-головоломок». На втором – *Commandos II.* Оружия – не арсенал, но зато все оно эффективно, и практически нет нужды заботиться о патронах. Миссии сформированы таким образом, что на каждого неприятеля найдется своя пуля. Да и враги ложатся, как подкошенные, от одного меткого выстрела. Третьими идут *Desperados*. Первичное оружие одно, зато у каждого свое, с уникальными особенностями. Винчестер Сэма – многозарядный, Бантлайн Дока – дальнобойный, лилипут Кейт – беззвучный, обрез Санчеса – мощный. Ну а про стрелы Мии вообще говорить не приходится – свихнувшийся противник может положить немало недругов перед тем, как сам отключится или получит пулю от «бывших друзей». Последнее позорное место занимают стареющие *Commandos*. Наличие стрелкового оружия массового поражения только у водителя не просто настораживает, а даже утомляет. Хотя, может быть, в этом и заключается вся соль, а я просто ничего не понимаю в колбасных обрезках?..

Вторичное оружие

И снова лидируют *Commandos II.* Один танк чего стоит – пуленепробиваемая машина массового уничтожения. Не менее ценны станковые пулеметы и пушки,



за управление которыми можно усадить Сапера. В критическую стадию разочарования повергают бутафорские зенитки ПВО. Вообще, сидя за баранкой, можно просто сыграть в *«Кармагеддон»* (кстати, по управлению механическими средствами передвижения *Commandos II* тоже берет первый и единственный приз). Из прочих стоит отметить гарпун Морпеха (который, честности ради скажу, много потерял по сравнению с первой серией, утратив возможность стрельбы на открытом воздухе) и базуку Сапера – идеальное средство для разборок по-крупному на больших расстояниях. Сюда же относится полный арсенал подрывных средств (включая гранаты, противотанковые и противопехотные мины, дистанционные заряды ТНТ и бомбы с часовым механизмом) и бутылок с эфиром и зажигательной смесью. Не говоря уже про такие мелочи, перенесенные из первой серии, как ножи и шпионские иньекции. Серебро у *Desperados* с их незабвенным Гатлингом. Вот уж точно оружие массового поражения. Прыгающий динамит Сэма, порхающий нервно-паралитический газ Дока, булыжник Санчеса и нож Купера довершают картинку. Третье место делят *Commandos*, который на фоне своего продолжения как-то тускнеет, и Робин, где о второстепенном оружии вообще не стали задумываться.

Рюкзак

Оный в *Commandos II* больше похож на аналогичный в продвинутой РПГ, разве что нельзя наколенники с налокотниками присобачивать. Немного удручает ограничение на тот или иной предмет, особенно на патроны – приходится оставлять запасы и периодически возвращаться к ним, чтобы пополнять амуницию. На второй позиции бок о бок стоят *Desperados* и *«Робин»* с очень схожими системами накопительства. Однако первый на пару сантиметров все-таки выше – благодаря бесконечным патронам первичного оружия. Ограничение по перезарядке и перегреву ствола несущественно. А стрелы Робину нужны, как, извините за сравнение, собаке – пятая нога. Я вообще использовал дистанционное оружие только в критических ситуациях, когда противник был недосягаем и в лесу для активации ловушек. В конце плетутся *Commandos* со своим фиксированным инвентарем. Никакой почвы для фантазии...

Манки

Не могу не выделить этот пункт отдельно. И здесь первенство бесспорно отдается *«Робину»*, с его альтернативным реагированием разных персонажей на разные манки. То есть рядовые не будут реагировать на яблоки, а арбалетчики индифферентны к золоту. Крестоносцев вообще можно выманить только свистом. А чего стоит кошелек Робина, с помощью которого можно нейтрализовать толпу солдат их собственными жадностью и кулаками! Эта система уже была опробована в *Desperados,* но без конкретной дифференциации – игроку приходилось самому догадываться, как отреагирует неприятель на тот или иной манок. Кроме того, существовала реальная угроза жизни Кейт, когда она сталкивалась с женоненавистниками. Та же история и с *Commandos*: покинет ли пост часовой за пачкой сигарет или за бутылкой виски, побежит ли к убитому коллеге, или просто поднимет тревогу – никто не знал наверняка.

Маскировка

Почетное последнее место делят *Commandos* и *Desperados*. В обоих играх было до чертиков трудно как запрятать труп, так и замаскировать дружелюбного юнита. Кроме того, если уж сложили тело в дом, то его уж







никто не найдет: ни враги, ни вы сами. Этот недостаток перешел и во вторую серию *Commandos*, хотя с маскировкой стало полегче. Появились подстольные и подкроватные пространства, сундуки, водоемы, в конце концов. Приятной особенностью *Commandos II* стала опция автоматического выкидывания полезных предметов из трупа при попытке спрятать его. То есть кусачки или аптечки не могли исчезнуть так же бесследно, как исчезало само тело – они оставались преспокойно лежать, дожидаясь пока их поднимут. Но выше всех похвал система маскировки в *«Робине»*. Начать с лесных ловушек, когда супостаты проваливались в волчьи ямы и начинали барахтаться в сетевых противовесах. Ну и главное – теперь тела можно проверять, не выходя из домов. Единственный недостаток по сравнению с теми же *Desperados* – не хватает Санчеса, выкидывающего врагов из домов. Но схема вытаскивания персонажей на улицу и продолжение поединка на свежем воздухе кажется мне весьма прогрессивной.

Реагирование на атаки и система нанесения урона

Робин вырвался вперед со своей автоматической защитой – достаточно прокачанный боец (прокачки, кстати, нет ни у одного из конкурентов) может защищаться без каких бы то ни было действий играющего довольно долго. Кроме того, наличие клеверов, способных поднимать из мертвых главных героев, существенно упрощает жизнь. До совершенства сбалансирован наносимый атаками урон как дружественным, так и враждебным юнитам. *Desperados* – на втором месте благодаря четко выраженной зависимости урона от дистанции и погодных условий (времени суток и осадков). Это не распространяется на оружие с оптикой (как, впрочем, и в *Commandos*). Сами же боевики оттеснены на третье место. Создание автоматического стрелкового оружия не только ускорило разборки, но и обязало проявлять повышенную осторожность – биологическая оболочка прекращает функционировать после пары точных попаданий из автоматического или полдюжины из полуавтоматического оружия. О снайперах вообще молчу – «вот пуля пролетела, и АГА!» А вот на автоматчиков поплюю особо – уйти от немецкой автоматной очереди может разве что вор, да и тот не всегда. Дружественным же юнитам «шмайсеры», кажется, абсолютно чужды, особенно в режиме автоматического прикрытия. Невооруженные супостаты и лезущие по лестницам для автоматического огня недосягаемы. В первом случае пули ложатся там, где бегущий был секунду назад. Во втором попасть невозможно, пока нога врага не коснулась земли. Одним словом, не продумано все. Недоработано.

Быстрые цепочки действий

Первенство за молодежью – в *Robin Hood* на запись можно поставить не одно, а целых три действия. Причем свои действия можно записать для каждого персонажа вне зависимости от их важности. Очень удобно для планирования во время перегруппировки большого количества бессознательных тел. *Desperados* идут с *«Робином»* ноздря в ноздрю. Действие всего одно, зато Джон Купер умудряется за это время выпустить три пули из своего верного кольта. На средних дистанциях обеспечивается практически стопроцентная смертность неприятелей. В *Commandos* как таковых «быстрых цепочек действий» не существует. Но во второй серии появилась достойная альтернатива – режим автоматического прикрытия. Любой супостат, находящийся в вертикальном положении и попадающий в область покрытия автоматическим огнем, немедленно поражаются градом пуль. Остается задумываться только о запасах амуниции.

Области зрения и слуха

Важнейший параметр, IMHO, возвышающий puzzle-type перед всеми прочими стратегиями. И здесь на первом месте снова *Commandos II*. Шикарная возможность переодеваться в немецкую униформу и два вида видимости, ближний и дальний, делают их бесспорными победителями. Да и снайперов, у которых форма поля зрения разительно отличалась от оной у обычных патрулей, тоже нельзя сбрасывать со счетов. Кроме того, слышимость приобрела вполне конкретные очертания, что тоже нельзя не принимать во внимание. Второе место делят *Desperados* и *Robin*, в которых поле слышимости не обозначено вообще. Поле зрения, в котором у героев есть некий запас времени перед тем, как быть узнанными – неплохая находка. Отстают первые *Commandos*, где было достаточно попасть неприятелю на глаза – стреляли без предупреждения.

NPC

Самым продвинутым считается опять-таки юноша из Шервуда – NPC выводят стратегию на уровень RPG средней продвинутости. Куча мини-квестов, которые щедро раздает мирное население (в особенности нищие), серьезно разнообразят игровой процесс. Ценность новшества нельзя недооценивать. Кроме того, появились «зажиточные крестьяне» или попросту стукачи, которые реагировали на трупы и лесных братьев так же, как и солдаты. Только реакцией становилась не атака, а побег и донесение страже о правонарушителях. На максимальное расстояние к лидеру приблизились *Desperados* – впервые прототип стукачей появился именно здесь. На круг (если не больше) отстают *Commandos II*. Редкие NPC, попадавшиеся мне в ходе миссий, реагировали трусостью, ретируясь с места преступления в ближайший дом и занимая там оборону.

Графика

Приз за самую плавную и ласкающую глаз графику берут *Commandos II*. Одни звуковые волны чего стоят, не считая полную детальнейшую прорисовку всех движений персонажей обеих противоборствующих сторон. При этом немаловажным привлекательным фактором остается возможность разворачивать экран. Следом, чуть запаздывая, семенит *«Робин»*. Никаких особых новшеств не обнаружено (даже карту по большей части с вестерна содрали), но чертовски занимательный фон. *Desperados* со своими кукольными человечками и угловатыми движениями делят позорное третье место с ярким представителем вчерашнего дня графики – первыми *Commandos*. Если не брать в расчет концепцию, то графика в проигравших не просто отсутствует, а отталкивает.

Звук

Здесь проигрывают только старички *Commandos*. К остальным претендентам нареканий нет. И музыка нена-



вязчивая, и изменение характера мелодии в зависимости от того, что происходит на экране, и выбор громкости по всем основным показателям. Единственное, чего не было в *Commandos II* и что регулярно надоедало до чертиков – периодичность изречений дружественных юнитов при обращении к ним играющего. Жутко напрягает слышать одну и ту же фразу по 100 раз за миссию. Единственным спасением на тот момент было снижение громкости до минимума, но тогда персонаж вообще немел, что тоже, согласитесь, не фонтан. *Desperados* и *Robin Hood* эту досадную оплошность учли, поместив ползунок не только на громкость реплик, но и на их частоту.

Прогнозы и мечты

Вот вроде и все. Напоследок остается только подвести черту и расставить все точки над «Е». Выяснить, что произойдет в жанре puzzle-type strategy в ближайшем будущем и что, скорее всего, останется лишь нашими мечтами.

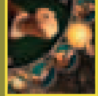
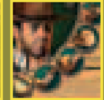
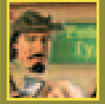
Итак, налицо все более непреодолимая тяга к соблюдению исторической достоверности, и это уже радует. Как предыстория появления очередного персонажа, так и его личные качества с тщательностью выверяются по засаленным фолиантам и неподъемным скрижалям. *Robin Hood* вообще перевернул puzzle-type стратегии, отойдя от закостенелой структуры фиксированных персонажей. С одной стороны, это открывает новые горизонты для маневров с командой. С другой – добавляет лишний тактический элемент в виде стадии планирования миссии.

Прокачка персонажей, которую *«Робин»* взял от RPG, – не менее гениальная находка. Ее довольно примитивный уровень (всего два показателя) не позволяет стратегу сменить ориентацию на ролевика, но в то же время заставляет лезть в словарь и уточнять этимологию слова «прокачка». По мне мастерство рукопашного и дистанционного ведения боя – вполне достаточно для puzzle-type. Хотя внутренний голос подсказывает, что разработчикам будет весьма трудно устоять перед искушением добавить сюда набившие оскомину «силу», «ловкость», «харизму» и прочие затягивающие, как болото, RPG-шные атрибуты.

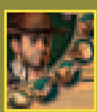
Выбор оружия (как первичного, так и вторичного), увы, регрессирует. Арсенал *Commandos II*, от которого разбегались глаза, в *Desperados* понес значительные потери, а в Робине вообще сведен практически до автоматизма. Ведь одна из препестей *Commandos II* – это массированные атаки немцев, когда с точностью до миллиметра рассчитывалось, где расположить мины, где взрывчатку, где натянуть трос, где вырыть ямку... Да и как разместить персонажей по уровню так, чтобы лимонки и «коктейли Молотова» долетели до неприятеля. Элемент puzzle начинает потихоньку испаряться, и это не может не беспокоить.

ХОРОШО ЗАБЫТОЕ СТАРОЕ

Отмечено, что во всех представителях puzzle-type стратегий существуют сходные действия. Разное применение, разные герои... Но от перестановки мест слагаемых сумма не меняется. Вот они:

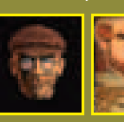
Природа наградила человека самым эффективным средством нейтрализации противника с близкого расстояния – кулаком. Нокаутирование – не только самый тихий и эффективный способ устранения. В *Robin Hood* он становится еще и прибыльным – «за каждого битого двух небитых дают»!

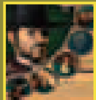
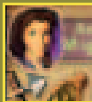
К сожалению, Робин не приемлет подобного оружия. Хотя есть Бостонский Душитель Уилл Скарлетт и кровожадный крестьянин, сажающий врагов на вилы, как сосиску на вилку. По мне же нож – самое любимое средство устранения ничего не подозревающего супостата. Тихо, мирно и много крови.

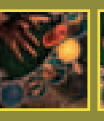
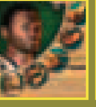
Никакой глушитель не сравнится с финкой, брошенной меткой рукой в спину врагу. Единственный недостаток перед пулей – нож из спины жертвы приходится вытаскивать. Но это очень несущественный недостаток.

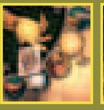
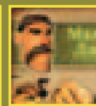
Нейтрализация оглушенного противника заканчивается эффективным пеленанием швартовочным тросом. Как это красиво делается в *Commandos II*! Любо-дорого посмотреть! По всем правилам – руки связываются с ногами, колени подтягиваются к груди, вся комбинация сходится на петле вокруг шеи. Как только жертва начинает трепыхаться, узел затягивается...

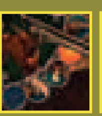
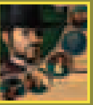
У кого что. У Дока и коммандосов – аптечки первой помощи. Робин и его благоверная больше доверяют народным гомеопатическим средствам. Да это и не важно, главное – чтобы эффективно было!

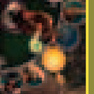
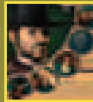
У обоих представителей навыки работы со взрывчаткой поражают! Динамит Сэма, скачущий, как мартовский заяц, запросто может «перелететь» через всю карту и свалиться врагам на голову, как снег летом. А бочонок пороха, способный разнести что угодно на сотню маленьких медвежат! Сапер еще более уникален: бомбы с часовым механизмом, на дистанционном управлении, гранаты, мины... Полный курс по взрывчатым материалам.

Девушки могут подманивать врага не только картами и пачками сигарет, но и аппетитными формами. Робин и его лесные разбойники предпочитают не полагаться на слабый пол, используя подручные предметы: кошельки и фляжки.

Док переделывает свой Бантлайн, насадив ему оптику. Снайпер, не мудрствуя, обирает трупы противников и весьма эффективно использует трофейные винтовки против изготовителей. У Робина нет снайперского прицела. Зато достаточно прокачанный, он запускает стрелы, запросто преодолевающие половину карты.

Газовый баллончик, плывущий по воздуху на воздушном шарике. Что может быть более умилительным и вместе с тем более смертоносным? С другой стороны, водитель обладает не меньшими преимуществами, поскольку наряду с эфиром может поражать неприятеля напалмом, носящим в простонародье определение «коктейль Молотова».

В отношении маскировки будем надеяться на неугасимую фантазию разработчиков – благо, пока что прогресс имеет место быть и радует не по-детски. Возможно, неплохой находкой здесь могла бы стать корректировка полей зрения и слуха. Например, сделать оные по схеме, примененной в гениальном *Thief*, – то есть «виден», «не виден», «слабо виден», «не виден, но слышен» и так далее. И такую же систему реагирования. Максимальный впрыск адреналина в кровь гарантирован.

В отношении быстрого действия было бы идеальным, что называется, собрать «с миру по нитке». Количество записываемого – у *«Робина»*, качество – у *Desperados*, да еще автоматическое прикрытие перенять у *Commandos II*. Может быть, имеет смысл поиграть с горячими кнопками – все-таки вариаций действий у персонажей не так уж и много.

В отношении графики надеюсь все же увидеть аналог движка *Commandos II*, который на настоящий момент, IMHO, является лучшим в жанре. Скромненько, без излишков, но со вкусом.

Эк я губенку-то раскатал, да? Сразу на память приходят тонны человеческой мудрости, накопленные поколениями: «Жадность фраера погубит», «Обещанного три года ждут», «Может, тебе дать еще ключ от квартиры, где деньги лежат» и прочие. Пойду за губозакаткой, а то таким и останусь. В ожидании идеальной puzzle-type стратегии...



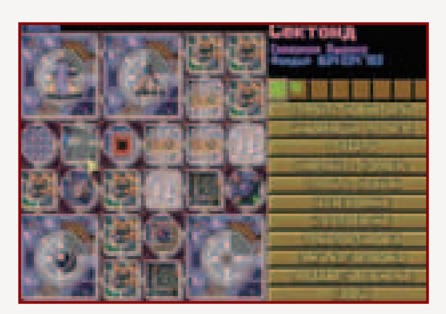
X-Com вселенная

ИСТИНА ГДЕ-ТО ТАМ...

Когда-то вселенная X-COM знавала счастливые дни славы и почета. Увы, те времена уже давно минули. Но влияние знаменитого творения Microprose на игровую индустрию ощущается и по сей день. Порожденный им жанр с мудреным названием Squad-Level Turn-Based Tactical Combat Simulation до сих пор остается одним из самых популярных, редких и, если можно так выразиться, элитарных. Словно в известной притче о камне и бамбуке, бессмертием для X-COM стал длинный список идейных потомков великой игры. Jagged Alliance, Incubation: the Time is Running Out, Soldiers at War, Warhammer 40K: Chaos Gate, Abomination: the Nemesis Project, Silent Storm, Код Доступа: РАЙ и, конечно же, UFO: Aftermath – все эти игры так или иначе обязаны своим появлением вышедшей десять лет назад стратегии X-COM: UFO Defence.

ГЛЕБ СОКОЛОВ,
А ТАКЖЕ
MALLEUS THE MAGICIAN

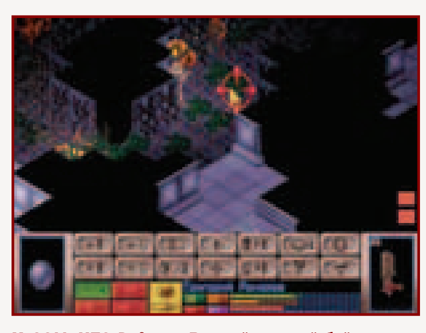
ИЛЛЮСТРАЦИЯ ВЯЧЕСЛАВА АШИХИНА



X-COM: UFO Defence. **Наша база – это настоящая крепость команды X-COM, где живут и залечивают ранения солдаты, проводятся исследования и даже содержатся в тюрьме пленные пришельцы.**



X-COM: UFO Defence. **Пришельцы-Сектоиды стали настоящим символом вселенной X-COM.**



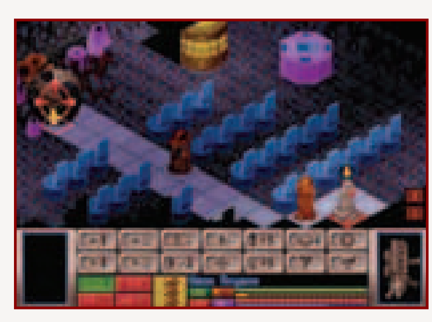
X-COM: UFO Defence. **Важной задачей бойцов X-COM было обнаружение и уничтожение баз пришельцев на нашей планете.**

Вторжение

...В одна тысяча девятьсот девяносто девятом году от Рождества Христова на третью планету Солнечной системы, которую ее жители называли Землей, зачастили таинственные пришельцы. Высокая активность непрошеных гостей серьезно встревожила коренное население. И чтобы разобраться в происходящем, ряд государств начал работу над сверхсекретным проектом, направленным на изучение возникшей проблемы. В его рамках была учреждена специальная команда самых лучших бойцов – *X-COM*, – в обязанности которой входила защита мирного населения от гнусных пришельцев. Кроме того, это секретное подразделение с неограниченными полномочиями должно было обеспечить ученых Земли материалом для исследований инопланетных технологий и форм жизни...

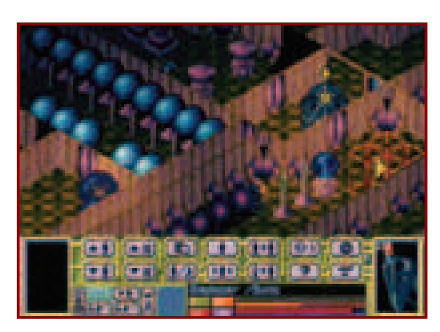
Сюжет появившейся в 1993 году первой части сериала *X-COM* особенно оригинальным не был. Захватывающим – да, но вот насколько пережеванным фантастами всех времен и направлений – даже представить трудно. Однако же игра смогла произвести эффект разорвавшейся бомбы. На тот момент более популярной стратегии просто не существовало!

Конечно, это было связано в первую очередь с невероятно увлекательной концепцией игрового процесса, созданной разработчиками из Microprose. В качестве командира секретного подразделения *X-COM* игрок сразу же оказывался затянутым в бурный водоворот событий истории недалекого будущего планеты. Действовать приходилось на двух уровнях – стратегическом и тактическом. На стратегической карте вы занимались покупкой и продажей снаряжения, строили базы и воздушные флоты, налаживали дипломатические отношения и т.д. А на тактической – проводили филигранные, просчитанные до последнего шага/выстрела боевые операции. Многогранности *UFO Defence* могут позавидовать многие куда более современные игры. Популярности ей прибавила и удачная попытка Micrprose использовать в *X-COM* элементы ролевой системы. При этом игровой процесс *UFO Defence* оставался очень хорошо сбалансированным и невероятно затягивающим.



X-COM: UFO Defence. **Цитадель инопланетян на Марсе и их мозговой центр. До окончания первой войны между людьми и пришельцами остаются считанные минуты...**

Да и внешне игра выглядела для своего времени весьма прогрессивно. Разнообразные ландшафты, большое количество объектов на картах, также имевших вполне солидные размеры. В игре использовалась двухмерная графика (оно и понятно, как-никак – 1993 год) в изометрической проекции. Тем не менее, в *UFO Defence* уже появились многоэтажные здания, а практически любой объект на карте (даже летающие тарелки пришельцев!) можно было разрушить! А ведь при этом игра нормально шла даже на слабеньких PC.



X-COM: Terror From The Deep. **Подводное укрытие «чужих» лишь внешне отличается от баз их космических собратьев.**



X-COM: Terror From The Deep. **Несложно догадаться, что акватоид является прямым потомком знаменитого сектоида! Кстати, у одного из бойцов команды серьезные неприятности...**

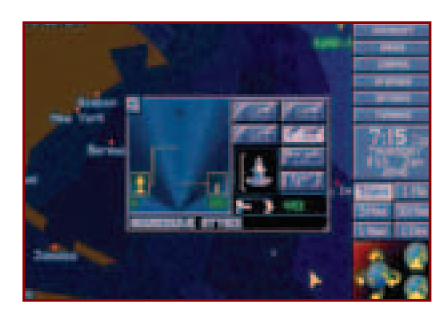


X-COM: Terror From The Deep. **Без экономической части в X-COM не протянуть и пары месяцев! Оружие, ученые и солдаты отнюдь не бесплатны, так что приходится зарабатывать на жизнь, продавая трофеи и ненужные материалы.**

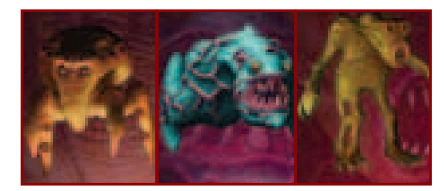
Продолжение следует...

Нет ничего удивительного в том, что после успеха первой части *X-COM* ее создатели тут же занялись разработкой сиквела. Изумляет другое. А именно то, как они это сделали. *X-COM 2: Terror From The Deep* стал одним из самых известных клонов в истории компьютерных игр. Разработчики лишь слегка изменили сюжетную линию и графику игры, перенеся сражения под воду. В результате *X-COM 2* больше напоминал адд-он, чем полноценное продолжение. Соответственно, и успех игры был уже далеко не тот, хотя... некоторые до сих пор считают *Terror From The Deep* лучшей частью сериала.

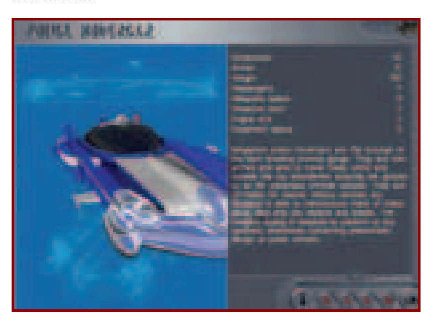
Тем не менее, чтобы реабилитировать *X-COM* в глазах фанатов, требовалось по-настоящему достойное и инновационное продолжение игры. Разработкой третьей части сериала занялась компания Mythos. Новый проект получил название *X-COM: Apocalypse*. Смена команды разработчиков пошла игре на пользу – объективно говоря, вышедшая в 1997 году третья часть X-COM оказалась чрезвычайно удачной. И хотя побить рекорды популярности первой серии Apocalypse не смог, дело здесь было не в качестве игры, а скорее в настроениях тогдашней игровой общественности. В угоду господствовавшей тогда моде авторы вмонтировали в *X-COM: Apocalypse* совершенно неиграбельный риал-таймовый режим сражений – предмет всеобщей критики и порицания. К тому же в 1997 году уже появились первые 3D-ускорители, и народ жаждал красивой, трехмерной и многоцветной картинки. Ругая блеклый спрайтовый движок (640x480, 256 цветов), большинство критиков даже не заметили того, что в игре были многоэтажные РАЗРУШАЕМЫЕ уровни. Да, да, взорвав, допустим, первый этаж здания, вы могли обрушить вниз второй и третий этажи – со всеми прячущимися там инопланетянами и висящими на них гранатами, которые реалистично детонировали при падении. А чтобы сократить путь к месту



X-COM: Terror From The Deep. **Перехватчик X-COM заходит в атаку на вражескую субмарину, не оставляя пришельцам ни единого шанса!**



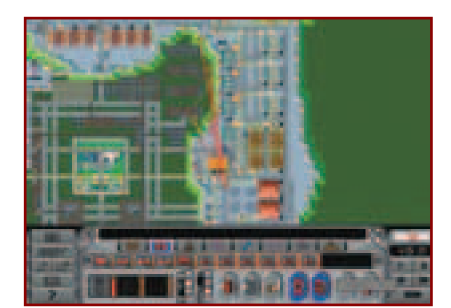
X-COM: Apocalypse. **Brainsucker, Popper и Skeletoid – три наиболее неприятных формы инопланетной жизни.**



X-COM: Apocalypse. **UFOPaedia – неистощимый кладезь информации о вселенной X-COM!**



X-COM: Apocalypse. **В отличие от первых двух серий X-COM, в Apocalypse нам пришлось воевать на территории футуристического города Меганрим.**

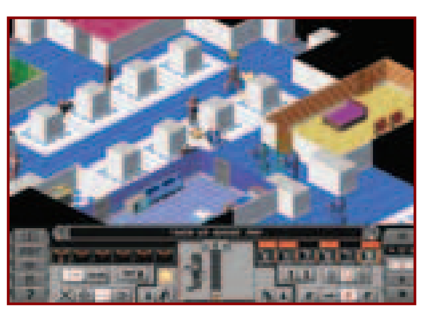


X-COM: Apocalypse. **Карта является удобным инструментом стратегического планирования воздушных и наземных операций.**



X-COM: Apocalypse. **Рейды в здания, принадлежащие Культу Сириуса, – главный источник доходов на начальной стадии кампании. Поскольку последователи Культа поклоняются инопланетянам, с ними можно особо не церемониться.**

схватки, ваши агенты выбивали окна и проходили в образовавшиеся проемы... Большинство фишек *X-COM: Apocalypse*, связанных с физикой и интерактивностью уровней, ДО СИХ ПОР не смогла повторить ни одна стратегическая игра. И, тем не менее, увы, Apocalypse не получил и половины честно причитающегося ему успеха. Доходило до смешного - игру ругали за отсутствие сетевого режима. Кого винить? Наверное, все-таки время. Появись *Apocalypse* чуть раньше и под названием *X-COM 2*, претензий к нему было бы гораздо меньше.



X-COM: Apocalypse. **В первых трех «классических» сериях X-COM нам довольно часто приходилось очищать от пришельцев жилые помещения, полные перепуганных обитателей.**

Изменения претерпел и сюжет. Надо сказать, что поиски оригинального продолжения тематики защиты Земли от нашествия орд злобных пришельцев начались еще в *X-COM 2*. Тогда все закончилось появлением на нашей планете подводных собратьев по разуму. Но, справившись и с этой напастью, доблестное подразделение *X-COM* вновь столкнулось с проблемой: с кем же воевать дальше? Можно было бы, конечно, устроить внеочередное нападение космических агрессоров. Однако разработчики, помня о грустной участи *X-COM 2*, решили быть оригинальными до конца. И теперь враги явились не из черных глубин Вселенной и даже не со дна родного океана. Нет, на этот раз наша планета приглянулась «чужим» из параллельного мира. А защищать пришлось не всю Землю, а лишь гигантский город Мегаприм, в котором, собственно, и сосредоточилось все ее уцелевшее население. Впрочем, не нужно думать, что один город – это мало. Братья Голлоп населили его огромным количеством организаций – как дружественных, так и откровенно враждебных, – снабдив каждую из них собственной историей, философией и ценными товарами для торговли.

Понятное дело, что у алиенов опять не выгорело. Мы доблестно отстояли родной город от посягательств, зачистили его, перенесли боевые действия в измерение инопланетян, в ходе серии сюжетных миссий уничтожили там все к чертям собачьим и запечатали Dimensional Portal. Все закончилось хорошо, очередная партия бойцов *X-COM* отправилась на заслуженный отдых. Но игроки по всему миру продолжали надеяться, что передышка окажется временной...

На распутье

Несмотря на то что *X-COM: Apocalypse* продался неплохим тиражом (иначе и быть не могло, ведь в то время это был практически единственный представитель своего жанра), после выхода игры команда Mythos ушла из-под опеки Microprose. И теперь будущее вселенной *X-COM* вновь оказалось в руках ее непосредственных творцов. Однако разработчики не искали простых путей. И вместо наиболее вероятного анонса очередной части стратегического сериала компания во всеуслышание объявила, что работает над космическим симулятором в мире *X-COM*. Что и говорить – это был смелый поступок. Все-таки вселенная *X-COM* пока еще не деградировала до уровня *Star Wars*, по которым какого только отстоя всех жанров не было наделано. И покидая привычные стратегическо-тактические рамки, компания шла на серьезный риск.



X-COM: Interceptor. **UFOPaedia пополнилась исторической информацией о противостоянии людей и пришельцев.**



X-COM: Interceptor. **Вместо привычного изображения Земли в *X-COM Interceptor* перед нами предстала межпланетная карта.**

Летом 1998 года Microprose выпускает новую игру. Ею, как и было обещано, оказался космический симулятор с элементами стратегии, названный *X-COM: Interceptor*.

Дальнейшие события тоже были вполне предсказуемыми. Реакция игровой общественности на новое творение Microprose оказалась неоднозначной и в целом негативной. Верные поклонники классического *X-COM* отнеслись к *Interceptor* как к предателю и ренегату. А для остальных новый проект оказался просто очередным космическим симулятором. Да, достаточно оригинальным, но отнюдь не достойным звания Великой Игры.

Видимо, исчерпав тему обороны родной планеты, Interceptor Microprose решила перенести события на безбрежные просторы космоса. Дело в том, что со времен первого *X-COM* экологическая обстановка на Земле успела заметно измениться. И отнюдь не в лучшую сторону. Если помните, уже в *Apocalypse* единственным пригодным для обитания человечества местом остался только один колоссальный мегаполис. В *Interceptor* дела пошли еще хуже – на Земле кончились все энергоресурсы. Однако люди прекрасно помнили, что их старые знакомые – пришельцы – очень успешно качали энергию из одного измерения в другое, а также использовали вместо угля, нефти, газа и урана некий эллериум. Добывали они чудо-кристаллы где-то за пределами Солнечной системы. На поиски уникального энергоресурса был снаряжен целый флот. А для защиты экспедиции от нападений инопланетян, наверняка не оставлявших месторождения драгоценного эллериума без присмотра, было создано специальное дальне-космическое подразделение *X-COM*.

Выход Interceptor не стал для Microprose полным провалом. Но и удачной попытку сделать из *X-COM X-Wing* тоже не назовешь. Впрочем, это вовсе не смутило разработчиков. И они на свой страх и риск решили продолжить эксперименты с миром *X-COM*



X-COM: Interceptor. **На радарах нашего корабля появляется летательный аппарат сектоидов – быть сражению!**

и другими жанрами. Следующим проектом такого плана стала игра, известная как *X-COM Enforcer*.

На этот раз разработчики решили испытать свои силы в написании трехмерного аркадного шутера. Понятное дело, что, в отличие даже от *Interceptor*, здесь элементами стратегии и не пахло. В качестве разудалого бойца *X-COM*, засевшего внутри собственного изобретения – робота Enforcer'a, – игрокам предлагалось лихо сокрушить орды ненавистных пришельцев. А эти нехорошие существа, кстати, в новой игре умудрились-таки захватить Землю! Так что, отбросив в сторону сомнения и пословицу, что «один в поле – не воин», мы в очередной раз должны были спасать мир.



X-COM: Enforcer. **Благодаря движку *Unreal Tournament* игра обладала яркими и откровенно попсовыми спецэффектами.**



X-COM: Enforcer. **В любом из первых трех X-COM'ов такое окружение означало бы даже для самого лучшего бойца гарантированную гибель. Здесь же в одиночку раскидать кучу алиенов – самая обычная вещь. Какой позор...**

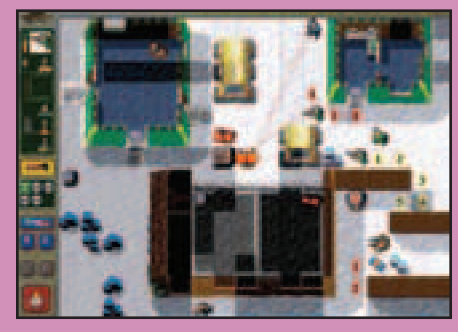
Впрочем, в *X-COM Enforcer* это оказалось не таким уж и сложным делом. Много оружия, много тупых пришельцев, чуть-чуть простеньких головоломок. Все легко и весело. Так что назвать игру однозначно провальной все-таки, наверное, нельзя. Для жанра экшен Enforcer был сделан на вполне приемлемом уровне. Но если рассматривать игру в качестве наследника великих традиций стратегической серии *X-COM*, то иначе как «деградацией» и «надругательством над славным прошлым» ее при всем желании не назовешь.



E-Mail X-COM. **Как видно, разработчики отказались от привычной изометрической проекции в пользу вида сверху.**

E-Mail X-COM

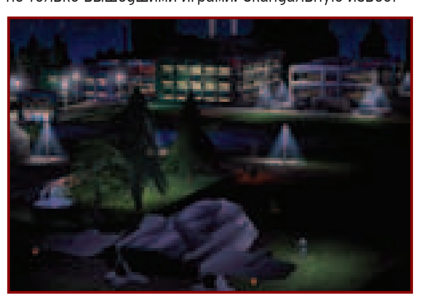
В отличие от своих «старших братьев», эта игра никогда не была известна широкому кругу пользователей. И ничего удивительного в этом нет. Дело в том, что *E-Mail X-COM* представляет собою очень специфическую многопользовательскую игру. Создавалась она в первую очередь в расчете на самых ярых поклонников сериала, которые никак не могли дождаться продолжения любимой игры. Во многом *E-Mail X-COM* напоминает небезызвестный *Warlords PBEM*. Суть игры состоит в следующем. Один игрок делает ход, и, закончив его, отправляет результаты на сервер, откуда их и получает его оппонент (*EM X-COM* рассчитан на двух игроков). Играть можно как за людей, так и за «чужих». Увы, но сегодня сервер *E-Mail X-COM* уже закрыт.



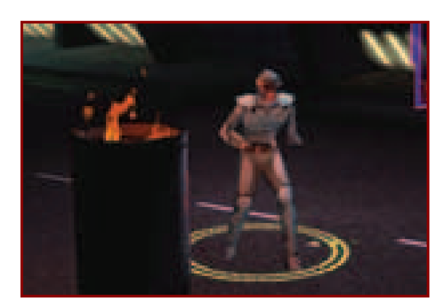
E-Mail X-COM. **Несмотря на внешнюю простоту, это весьма разнообразная и увлекательная игра!**

Живые и мертвые

Как ни грустно, но вселенная *X-COM* прославилась не только вышедшими играми. Скандальную извест-



X-COM: Genesis. **Эффекты движка *Genesis* для своего времени выглядели весьма прогрессивно!**


X-COM: Genesis. **Боец команды X-COM во время боевой операции – странновато выглядит только отсутствие вооружения...**

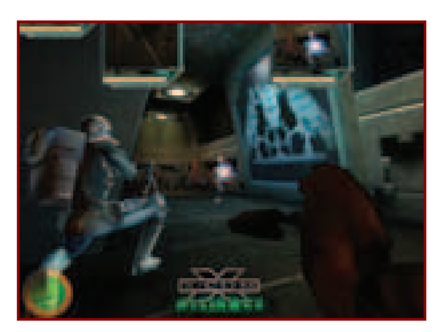
ность принесли ей еще и отмененные или замороженные проекты. К ним относится несбывшаяся мечта поклонников классического *X-COM* под названием *Genesis* и многострадальный *X-COM: Alliance*. Обе эти потенциально неплохие игры, увы, уже никогда не увидят свет.

Да, *Genesis*... Сколько надежд возлагалось на этот проект! Еще бы, трехмерная стратегия в лучших традициях первых игр серии. Все ждали настоящего возрождения сериала, но, увы. Дождаться было не суждено. Проект закрыли, а для многих вместе с *Genesis* умерла и последняя надежда на возвращение былой славы *X-COM*. А ведь все могло бы быть иначе...

Но даже история *X-COM: Genesis,* который приказал долго жить без шума и лишних мучений, не идет ни в какое сравнение с печальной повестью *X-COM: Alliance*. По замыслу разработчиков, этот тактический action должен был выйти еще в конце 1998 года. На

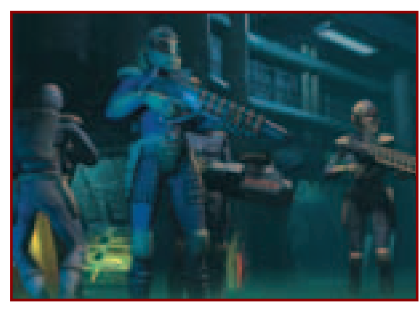

X-COM: Alliance. **Система экипировки солдат была позаимствована прямиком у своих старших стратегических собратьев.**


X-COM: Alliance. **Родные миры пришельцев выглядят порой весьма причудливо...**


X-COM: Alliance. **Сражения, видимо, должны были быть похожи то ли на *Delta Force,* то ли на *Hidden & Dangerous. Unreal Engine* как-никак!**

протяжении 4 лет слухи о его смерти и очередном воскрешении продолжали будоражить игровую общественность. Правда, со временем многие просто перестали на них реагировать...

Принимаясь за работу над этой игрой, разработчики со всей серьезностью отнеслись к созданию сильной сюжетной линии. Напомним, что изначально выход *X-COM: Alliance* планировался вскоре после *Unreal* и незадолго до *Half-Life*. И чтобы на равных конкурировать с такими титанами, одного только громкого названия – *X-COM* – было явно недостаточно. Продолжая традицию Interceptor, разработчики еще раз отодвинули место событий новой игры от родной планеты. Теперь аж на целых 60 световых лет. Именно туда оказался волею судеб заброшен исследовательский корабль землян. Но колоссальное расстояние – это еще что. С первых же секунд


X-COM: Alliance. **Кадр из вступительного ролика демонстрирует солдат, исследующий инопланетную базу.**

небольшой экипаж, состоящий, кстати, не из солдат, а из тщедушных ученых, оказался вовлечен в грандиозную космическую войну со своими давними врагами-инопланетянами. Но и тут не обошлось без сюрпризов. Сам по себе маленький кораблик навряд ли испугал бы пришельцев. Но на подмогу людям неожиданно пришел еще один чужой флот, принадлежащий неким асцидианам. «Враг моего врага – мой друг» – гласит древняя мудрость. Раса асцидиан издавна враждовала с уже знакомыми нам сектоидами. И они с радостью заключили альянс со случайно оказавшимися рядом людьми. Но последних, кроме помощи иной расе, волновал еще один, пожалуй, даже более насущный вопрос: как вернуться домой?

Много было сказано разработчиками о небывалом уровне искусственного интеллекта бойцов нашего отряда и противника. Нам обещали потрясающе гибкую и удобную отдачу приказов напарникам и их неоднозначную реакцию, зависящую от сиюминутной оперативной обстановки. Говорили о великолепной графике и невероятной детализации разнообразных уровней, обеспеченных доработанным движком *Unreal*. Да много еще чего обещали...

Что же погубило *Alliance*? Скорее всего – именно амбициозность проекта, желание разработчиков вновь осуществить прорыв, не до конца осознавая всю неподъемность поставленной задачи. Конечно, может возникнуть вопрос: почему Microprose не пошла по пути наименьшего сопротивления? И, наобещав с три короба, не выпустила хотя бы то, что получалось на самом деле? Боюсь, что в точности, наверное, не знает никто. Даже сами разработчики.

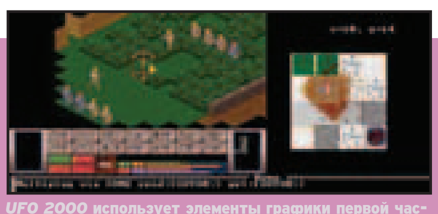
Новая надежда - UFO: Aftermath

Последней игрой во вселенной *X-COM* стал *Enforcer*, вышедший весной 2001 года. Анонсов новых проектов по ней пока что так и не последовало. Судьба вселенной продолжает оставаться более чем неопределенной. Так что же, значит, пора ставить крест на легендарном *X-COM*? Ситуация вроде бы подходящая, но...

В декабре 2001 года на сцене появляется чешская команда Altar Interactive, сообщающая о своем намерении завершить работу над приостановленным незадолго до этого проектом братьев Голлоп – трехмерной тактической стратегией *Dreamland Chronicles: Freedom Ridge,* в лице которой многие видели продолжателя дела *X-COM*. Игра получает новое имя – *UFO: Freedom Ridge.* А разработчики не скрывают своего желания создать, по сути, новый *X-COM* классического образца. Естественно, с поправкой на современные технологии. В результате проект все дальше отходит от изначального прародителя – *Dreamland*, – зато черты серии *X-COM* становятся все более узнаваемыми. Эти видоизменения закрепляет и последовавшая вскоре очередная смена названия проекта. Игра получает имя *UFO: Aftermath.*

Сразу же оговорюсь – формально проект Altar Interactive не имеет никакого отношения к оригинальному *X-COM*. Другие разработчики, другой издатель, другая вселенная. Однако в данном случае это действительно формальности. Сходство игр столь очевидно, что воспринимать *UFO: Aftermath* как продолжение *X-COM* гораздо проще и логичнее, чем в случае с попсовыми поделками *Interceptor* или *Enforcer*.

Сюжет *UFO: Aftermath* также посвящен столкновению человечества с враждебным ему инопланетным разумом. Наша история на-


***UFO 2000* использует элементы графики первой части *X-COM*, и на сегодня является одним из самых интересных неофициальных проектов по вселенной.**

UFO 2000 (X-COM: Gladiators)

Отсутствие официального продолжения стратегического сериала *X-COM* породило большое количество самых разных модификаций игры. Среди них особо выделяется любительский проект *UFO 2000*. По большому счету, это даже не модификация, а полноценная новая игра во вселенной *X-COM*! Играть в *Gladiators* можно как по сети, так и в режиме Hot Seat. Кроме того, *UFO 2000* распространяется совершенно бесплатно. Подробности о проекте можно узнать на сайте его разработчиков по адресу *http://pages.ykt.ru/ufo2000/*

***UFO: Aftermath*. Получив приказ добраться до заданной точки, солдаты будут выполнять его, даже если для этого потребуется время нескольких ходов.**

чинается с того момента, когда на орбите Земли неожиданно появляется некий космический корабль. На удивление доверчивых людей не смутило даже то, что неопознанный летающий объект игнорировал все их сигналы и попытки установления мирного контакта. Вместо этого братья по разуму решили избавиться от назойливо дружелюбного человечества простым, но эффективным методом. Примененное инопланетянами биологическое оружие за несколько дней превратило планету в безжизненную пустыню. Спастись удалось лишь тем, кто смог найти убежище в подземных укрытиях...

Ну а как будут развиваться события дальше, зависит уже от нас. Смогут ли земляне отвоевать родную планету, или нет – все в руках игрока! Как и в *X-COM*, для начала придется построить базу, причем расположить ее можно в любом участке земного шара. Здесь будут жить ваши солдаты и ученые, проводиться исследования и храниться трофеи, добытые во время боевых операций. Правда, базы в *UFO: Aftermath* будут иметь и некоторые отличия от знакомых нам по *X-COM*. Например, для них придется выбирать приоритетную специфику – научную или военную. В зависимости от этого на вашей базе будут преобладать исследовательские лаборатории или казармы. У нас наверняка будет возможность вдоволь поэкспериментировать с постройкой различных типов баз, ведь в игре их предвидится от 40 до 80 штук! Может возникнуть вопрос: а почему так много? Ведь в первых играх серии *X-COM* вполне можно было обойтись одной-двумя. На самом деле, все очень просто. В *UFO: Aftermath* нам придется не просто сражаться с пришельцами, но и отвоевывать у них захваченные территории. Чтобы закрепиться на вновь присоединенном участке планеты, как раз и необходимы базы.

Изменения по сравнению с классическим *X-COM* претерпит и система боев. Разработчики хотят предложить нам некое собственное видение смеси пошагового режима и сражений в реальном времени. По-



Арт-материалы из еще одной, так и не увидевшей свет игры по вселенной *X-COM* – проекта *X-COM HL Mod*.

X-COM HL Mod

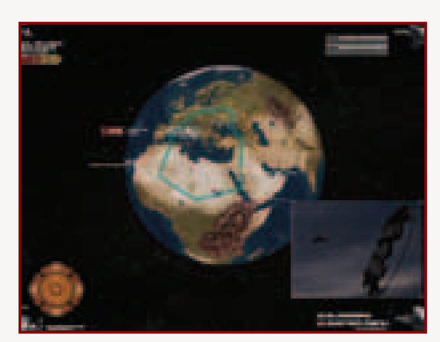
Одно время на этот проект возлагались очень большие надежды. Колоссальный успех *Counter-Strike* показал, что на базе *Half-Life* вполне возможна разработка очень самобытных и увлекательных игр. И поэтому вполне может быть, что и в случае с *X-COM HL Mod* все получилось бы совсем не плохо. А почему в прошедшем времени? Увы, но уже очень давно сайт проекта не обновляется. И хотя о том, что *X-COM HL Mod* больше не разрабатывается, объявлено не было, смутные сомнения становятся все более явными...

этому во время паузы мы получим возможность раздавать команды нашим бойцам, а затем они начнут действовать, причем одновременно с пришельцами. Правомерность такого подхода вызывает серьезнейшие сомнения – примерно такие же, как введение риал-таймовых космических битв в *Master of Orion III*. Зачем чинить то, что не сломалось и вообще вряд ли когда-нибудь сломается? Списав это рискованное нововведение на загадочность славянской души (авторы-то ведь – чехи), воздержимся от каких-либо оценок до выхода игры. Но уж потом – разделаем разработчиков с их стремлением к никому не нужной оригинальности под орех!..

Одной из важнейших особенностей оригинального *X-COM* была возможность разрушать любые строения и даже серьезно менять рельеф карты. В этом плане *UFO: Aftermath* стремится повторить опыт знаменитого предшественника, хотя и не до такой степени, как, скажем, *Silent Storm* от Nival Interactive. Игра будет богата разрушаемыми объектами, можно проделывать дыры в стенах зданий. Но разнести всю карту в пух и прах, видимо, все-таки не получится.



***UFO: Aftermath*. Каждый солдат в отряде имеет свои отличительные цвета. Еще во времена первой части *X-COM* пришельцы обожали прятаться во всяких укромных местах, похоже, что и в *UFO: Aftermath* нам придется весьма тщательно исследовать закоулки карты в поисках притаившихся инопланетян.**



UFO: Aftermath*. Думаю, что этот скриншот *UFO: Aftermath* сможет вызвать острую ностальгию у любого поклонника доброго старого *X-COM!



***UFO: Aftermath*. Некоторые алиены выглядят более чем необычно!**

Однако движок *UFO: Aftermath* примечателен не только из-за возможности разрушения зданий и прочих элементов игрового дизайна. В игре мы сможем увидеть обширные карты, смену дня и ночи, большое количество неплохо детализированных объектов, различные световые эффекты и еще многое другое. А ведь заявленные системные требования на сегодняшний день весьма скромны!

Чего в *UFO: Aftermath* по-прежнему не будет – так это многопользовательского режима. Хотя разработчикам, конечно, виднее. Тем более что игры во вселенной *X-COM* славятся в первую очередь именно качественным и продуманным синглом (не считая, конечно, *Interceptor* и *Enforcer*, которые, как уже говорилось, позорят славное имя *X-COM*). Будем надеяться, что Altar Interactive удастся сберечь эту добрую традицию и в *UFO: Aftermath*. Ведь надежда, как известно, умирает последней...

X-COM навсегда

В этом году вселенной *X-COM* исполняется 10 лет – для компьютерной игры возраст более чем почтенный. А ведь *UFO Defence* до сих пор служит многим разработчикам образцом для подражания! Около года назад компания Inforgames официально объявила, что собирается выпустить еще много игр, связанных с известной вселенной. Правда, никаких конкретных анонсов до сих пор с ее стороны так и не последовало. Зато уже очень скоро ожидается выход *UFO: Aftermath*. И мы уверены, что забвение вселенной *X-COM* не грозит. Ее имя и так навечно вписано в историю компьютерных игр, как одного из самых ярких явлений в стратегическом жанре середины 90-ых годов двадцатого века. Ну а что ждет *X-COM* в будущем – время покажет. Ведь истина – она по-прежнему где-то там...

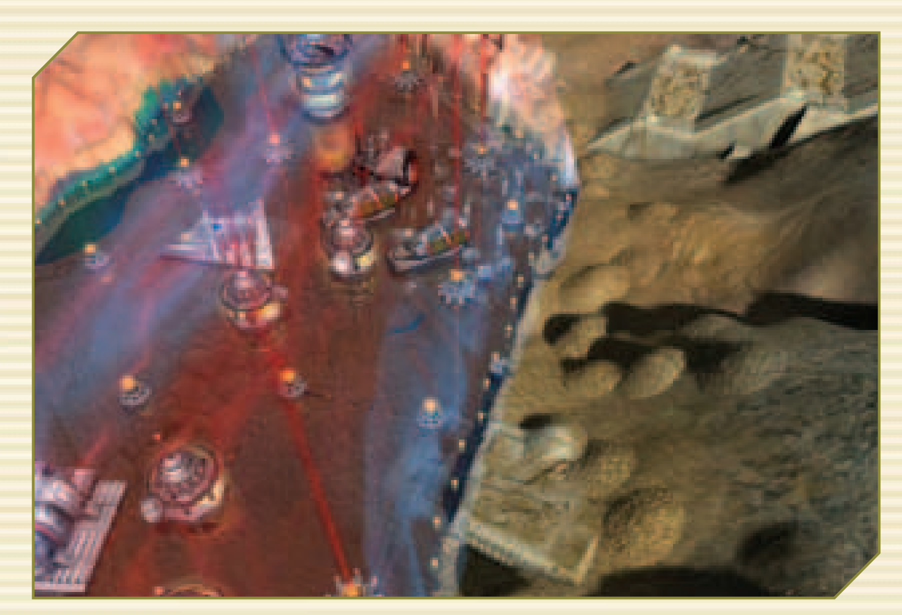

ПЕРИ

МЕТР

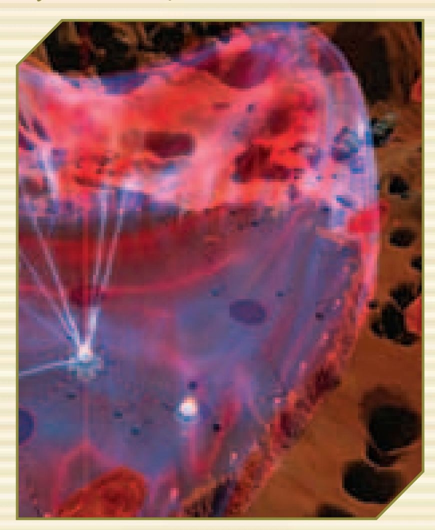
«Периметр» заставляет обращать на себя внимание чаще всего по той причине, что является чистой воды RTS. Только вовсе не в том смысле, в каком все привыкли расшифровывать эту аббревиатуру. *«Периметр»* – единственная в своем роде real-terraforming strategy, новый образец в стане стратегий в реальном времени.

АНАТОЛИЙ НОРЕНКО

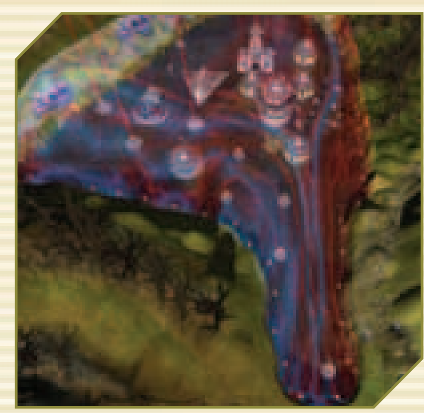
ИЗДАТЕЛЬ: **«1С»** РАЗРАБОТЧИК: **K-D LAB** ЖАНР: **RTS** ДАТА ВЫХОДА: **1 ПОЛОВИНА 2003**



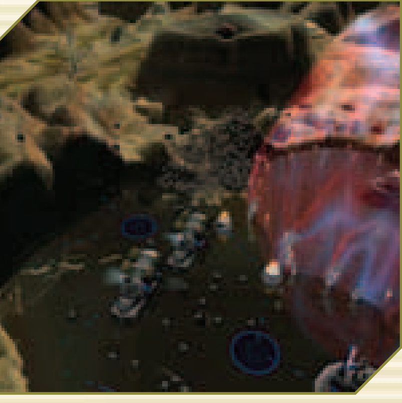
Ради сохранения баланса силовое поле еще выполняет функцию и эдакой тюрьмы. Юниты, находящиеся на базе, остаются в заточении.



Технике, которая осталась за пределами защитного силового поля, остается надеяться только на свои силы.



Территория, на которой возводится база, может выглядеть самым причудливым образом. Все зависит от вашего желания и фантазии.



Первые минуты только и любуешься ковшами, которые с усердием пчелок поедают поверхность.

***

Основатель K-D LAB, небезызвестный Андрей «Кранк» Кузьмин, вынашивал идею о создании нового проекта на протяжении нескольких лет. И лишь за последние два года, когда появились возможности претворить грандиозные задумки в игру, у *«Периметра»* окончательно сформировалась концепция.

К сведению, на счету K-D LAB такие поистине неординарные проекты, как *«Вангеры»* и *«Самогонки»*. Впрочем, от Кранка и его команды всегда ждешь чего-то яркого, броского и запоминающегося. *«Периметр»* – не исключение. Игра, которой целиком и полностью посвящена данная статья, примечательна во всех аспектах.

ПОД МРАКОМ ТАЙНЫ

Поверьте, ваш непокорный – настоящий счастливчик. Волею судеб он оказался в числе первых, кого «1С» пригласила пообщаться с самой последней версией *«Периметра»*. Спешу поделиться с вами всеми скопившимися впечатлениями.

СУЩЕСТВУЕТ ОБРАТНАЯ СТОРОНА МОНЕТЫ – С ЗАДЕЙСТВОВАННЫМ ПЕРИМЕТРОМ ИГРАЮЩИЙ ПОПРОСТУ НЕ СМОЖЕТ РАЗВИВАТЬСЯ. ЭЛЕГАНТНОЕ РЕШЕНИЕ, ЧЕРТ ВОЗЬМИ!

Не могу сказать, что я тщательно следил за проектом с самого момента его зачатия, но к попадавшимся на глаза интервью с разработчиками я всегда относился с нескрываемым интересом.

Еще с самого начала на *«Периметр»* был повешен ярлык таинственной стратегии – за исключением того, что акцент ставился на завоевании территорий, об игре долгое время почти ничего толком не было известно. Конечно же, постепенно создатели проливали свет на предысторию вселенной и различные ас-



Даже при максимальном приближении камеры трехмерные модели юнитов выглядят на все пять баллов.

пекты геймплея, аккуратно вырисовывая облик игры. Теперь же, после непосредственного знакомства с последней версией проекта *CGW* может с гордостью заявить, что знает о творении K-D LAB почти все.

RTS VS. RTS

Грамотное позиционирование проекта на стадии разработки – залог его раннего успеха у играющей общественности. Интересно, какие особенности игры выносят на первый план сами создатели? Мы решили посетить официальный сайт *«Периметра»* и подтвердить все свои догадки. Информационно-рекламные заявления K-D LAB выглядят крайне убедительно. Не поленюсь пересказать их вкратце.

В *«Периметре»* реализованы возможности по изменению ландшафта в реальном времени. Помимо этого, уникальность игры заключается в том, что захваченная территория превращается в основной энергетический ресурс. Вокруг оккупированной локации разрешается создавать силовой барьер, эдакий непроницаемый купол, необходимый для защиты от противников. Но и на этом сюрпризы не заканчиваются. В вашем арсенале находятся самые последние нано-технологии, а значит, вы сможете управлять юнитами, наделенными способностью трансформироваться. А это, считайте, неограниченные тактические возможности по ведению боевых действий.

Игровая вселенная проработана до малейших деталей, и посему является настоящей гордостью создателей. Сюжетная линия, тяготеющая к лучшим образчикам НФ, повествует о так называемой цивилизации Исхода, которая в не столь отдаленном будущем покинула Землю в поисках новых миров. Экспедиция растянулась на несколько тысяч лет во времени, и играющий становится свидетелем ее ключевых событий.

Безусловно, *«Периметр»* выделяется из общей серой массы RTS, и оттого ему не впервой находиться в центре внимания. Подведем промежуточные итоги: борьба за территорию, сдобренная щедрой технологией изменения ландшафтов и проникновенным сюжетом. О последнем, впрочем, подробнее.

ПСИХОСФЕРА ЗЕМЛИ

Крайне любопытно, что всю историю развития человечества создатели игры принимают за вступительную главу к сюжетным перипетиям игры. Звучит вызывающе.

В начале третьего тысячелетия все больше заявлять о своих успехах в области научных познаний стали люди, называвшие себя Спиритами. Особый рывок был произведен в таких заторможенных областях науки, как генетика и нано-технология. Кроме того, был открыт прямой доступ к подпространственным мирам, в которые можно было попасть только с помощью специально сооруженных коридоров.

Неторопливыми, но верными шагами люди начали осваивать новые вселенные. Как говорят свидетели, структура подпространственных миров напоминала пену, состоящую из множества пузырьков. Удивительно, но вскоре выяснилось, что эти вселенные были созданы на основе значимых событий, которые когда-либо имели место на Земле. Впрочем, в ряде миров нашли отображение фантазии, страхи, переживания и идеи небезызвестных выдающихся личностей. Так родилось сленговое название Спанж (от англ. «Sponge» – губка), означавшее, что вселенные впитывали в себя всевозможные образы.

При этом природные ландшафты миров казались несколько причудливыми. Вселенные являлись в лице искаженных событий и эмоций, которые были вырваны из истории человеческой расы. Ученые тут же придумали термин «Психосфера Земли», которым и нарекли загадочную систему миров-пузырьков.

ДВИЖЕНИЕ ИСХОДА

Если внешний облик миров формировался в течение крайне длительного времени, то непосредственное воздействие исследователей на вселенные приводило к странному эффекту. Перед людьми всплывали их собственные, почти всегда ужасные образы, которые, помимо всего прочего, представляли угрозу для их жизни.

Все-таки Спанж-миры и их обитатели образовывали единое целое. Отсюда и зависимость: воздействие на одну часть влечет за собой реакцию других. Вскоре ситуация и вовсе вышла из-под контроля. Люди начали мутировать, появились изменения и в биосфере самой Земли. Вмешательство человечества не могло не остаться без последствий.

Не без участия Спиритов было создано Движение Исхода, которое отправилось в последнее путешествие по мирам в поисках Земли Обетованной. Для ухода в Спанж-пространство потребовались все людские ресурсы. Однако тут же зашла речь о вместилище, в котором общество должно было провести долгие годы путешествия. Были созданы гигантские передвижные города, Фреймы, умещавшие порядка сотни тысяч людей каждый.

Если учесть то, что поводом для создания какой-нибудь вселенной могли стать любые кошмары человечества, представьте, с чем пришлось столкнуться переселенцам. Была принята сложная система общественных мер, которая позволила снизить до минимума воздействие переселенцев на Психосферу. Как раз поэтому в одном и том же мире нельзя были встретить больше одного-двух Фреймов. В противном случае все бы незамедлительно обернулось всплеском активности Скверны. Именно так тогда стали называть реакцию Психосферы. Чуму третьего тысячелетия. Кстати, атаки Скверны лучше всего охарактеризовать как аллергическую реакцию мира на присутствие в нем инородных тел.

У Движения Исхода возникла необходимость во внешних службах, которые бы работали на Фреймы. Так возникло несколько специализированных подразделений. Бригадиры отвечали за строительство, Террамастеры занимались изменением поверхности, Ядра добывали энергию, а на Молельщиках лежала ответственность за создание защитного силового купола. И, наконец, Легион вел военные операции в Спанж-пространстве.

РАСКОЛ

Бежали годы, а люди все продолжали двигаться через череду субпространственных миров в надежде отыскать новую родину. Шли столетия, сменялись поколения, и в итоге, устав от неопределенности,

ВОКРУГ ОККУПИРОВАННОЙ ЛОКАЦИИ РАЗРЕШАЕТСЯ СОЗДАВАТЬ СИЛОВОЙ БАРЬЕР, ЭДАКИЙ НЕПРОНИЦАЕМЫЙ КУПОЛ, НЕОБХОДИМЫЙ ДЛЯ ЗАЩИТЫ ОТ ПРОТИВНИКОВ.

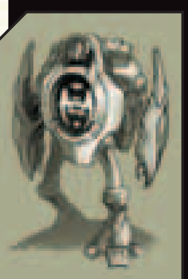
«КРАНК» ВЕЛИКИЙ И УЖАСНЫЙ О «ПЕРИМЕТРЕ»



АНДРЕЙ *«КРАНК»* КУЗЬМИН,
генеральный директор К-Д ЛАБ,
концепт-дизайнер и автор вселенной *«Периметра»*

УЖАСНО ЛЮБОПЫТНО УЗНАТЬ, С ЧЕГО ВСЕ НАЧАЛОСЬ? КАК РОДИЛАСЬ ИДЕЯ СОЗДАТЬ СТОЛЬ НЕОБЫЧНУЮ И ОРИГИНАЛЬНУЮ (В ОТЛИЧИЕ ОТ ВОПРОСА) ИГРУ? ;) ЧЕРПАЛИ ЛИ ВЫ ВДОХНОВЕНИЕ В ЛИТЕРАТУРЕ, КИНО?

Началось, пожалуй, еще с нашего первого редактора изменения ландшафтов, в котором делались миры для Вангеров. Там можно было настроить инструмент так, что он плавно выравнивал поверхность, срывая и насыпая грунт где надо. Процесс выглядел завораживающе, на глазах возникал симбиоз искусственного (абсолютно плоской поверхности) и естественного (причудливых рельефов миров). Именно тогда и появилось мимолетное видение мира, в котором люди с помощью всяких механизмов выравнивают поверхность мира и пускают по контуру выровненной поверхности «светлячков», некие элементы, которые, двигаясь по замкнутой траектории, создают защиту против Того, что находится снаружи. А там как раз кишмя кишат разные твари, обожающие полакомиться свежатинкой. Ощущение ужаса снаружи периметра и спокойствия внутри. На тот момент это еще не было представлением об игре и ее законах, скорее некая яркая картинка с запоминающимися образами, как если бы заглянул в какой-то другой мир и выхватил оттуда Наблюдение. Понимание, кто это такие, зачем и почему там все именно так, куда двигаются эти люди – все это пришло уже гораздо позже. Что касается вдохновения, то это весь окружающий нас мир, иначе не бывает. Абсолютно все вокруг оставляет в душе след, перемалывается там и оседает в виде струн мировоззрения – от детской песочницы до «жестянщиков» и «корчевщиков», от уроков физики до умодробительных партий в Го, от птеродактилей до квантовой психологии. Это единый процесс.



ЕСТЬ ЛИ ТАКИЕ ИГРЫ, КОТОРЫЕ СЛУЖАТ ДЛЯ ВАС ОРИЕНТИРОМ ПРИ РАЗРАБОТКЕ «ПЕРИМЕТРА»?

Практически любая игра в той или иной мере служит ориентиром: положительным или отрицательным. :) В случае с «Периметром» речь, конечно же, в первую очередь идет об RTS, начиная с незабвенной Dune 2 и всей последующей линейкой от Westwood. Разумеется, нельзя не упомянуть и стратегии от Blizzard, это эталон качества. Огромную роль сыграла Total Annihilation, в каком-то смысле образцовая RTS. В плане инноваций добавили смелости Z и HomeWorld. Но в любом случае,

ПРОДОЛЖЕНИЕ НА СТРАНИЦЕ 00



ТЕ САМЫЕ ВАНГЕРЫ

Эта сюрреалистическая игра, совмещающая элементы action, adventure, racing и RPG, была выпущена K-D LAB в 1998 году и получила крайне противоречивые оценки, в основном, за свою концепцию. Консерваторы попросту не уловили идею, но, тем не менее, в России игра приобрела поистине культовый статус.



ЕВГЕНИЙ *«GEORGE»* НОВИКОВ, руководитель проекта, и АНДРЕЙ *«КРАНК»* КУЗЬМИН.

многие попросту отчаялись когда-нибудь обрести другую жизнь. Кому не надоест наблюдать за исковерканными причудами человеческого разума, которыми были наполнены Спанж-миры? Движение разделилось на два лагеря.

Исходники не желали отрекаться от своей первоначальной цели – они не могли позволить себе бросить все на полпути. Возвратники же, потерявшие веру в первоначальные идеалы, попросту плюнули на все и повернули назад. Впрочем, их ожидали свои трудности – дорога домой порой оказывалась заблокированной.

ИСХОДНИКИ НЕ ЖЕЛАЛИ ОТРЕКАТЬСЯ ОТ СВОЕЙ ПЕРВОНАЧАЛЬНОЙ ЦЕЛИ – ОНИ НЕ МОГЛИ ПОЗВОЛИТЬ СЕБЕ БРОСИТЬ ВСЕ НА ПОЛПУТИ. ВОЗВРАТНИКИ ЖЕ, ПОТЕР□ВШИЕ ВЕРУ В ПЕРВОНАЧАЛЬНЫЕ ИДЕАЛЫ, ПОПРОСТУ ПЛЮНУЛИ НА ВСЕ И ПОВЕРНУЛИ...

Игровая кампания как раз и призвана наглядно продемонстрировать все ключевые события, произошедшие с Движением Исхода. При этом мы сможем принять участие в конфликте как на стороне Исходников, так и с позиции Возвратников. Стиль игры, безусловно, за каждое течение будет разниться. Цивилизации ведь движутся в

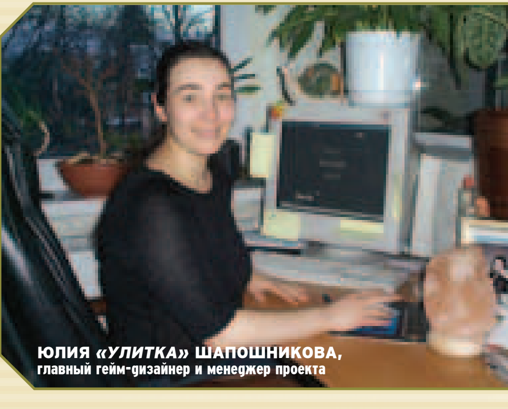
ИСТОРИЯ ИЗ УСТ СОЗДАТЕЛЕЙ

Ежели история *«Периметра»* запала вам в душу, то можете ознакомиться с ее полной версией, выложенной на официальном сайте игры. Только так вы узнаете все подробности о появлении Спиритов, технологическом рывке, открытии Психосферы, скам-пространстве, бодитрансформерах, Великом Коридорном Кризисе, технологиях выживания, Фреймах, Стирании Личности и о многих других вещах.





МАРИНА ГУСЕВА, PR-менеджер К-Д ЛАБ



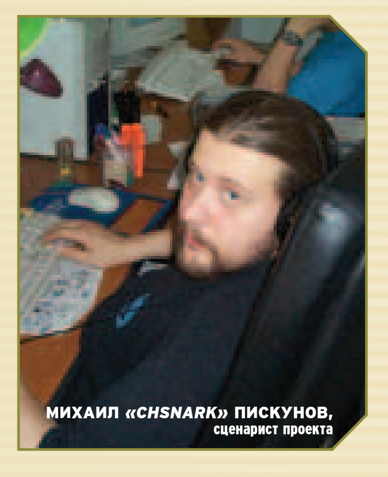
ЮЛИЯ *«УЛИТКА»* ШАПОШНИКОВА, главный гейм-дизайнер и менеджер проекта



ЕВГЕНИЙ *«STEELER»* ХУДЕНКО, программист проекта



ВЛАД СПИЦКИЙ, главный художник проекта



МИХАИЛ *«CHSNARK»* ПИСКУНОВ, сценарист проекта



АЛЕКСАНДР *«SICHER»* КОТЛЯР, главный программист проекта

противоположных направлениях, с каждым шагом все больше и больше отдаляясь друг от друга.

Как видите, в плане сюжета нас ожидает красивая история, которой удалось найти самое непосредственное применение в игре. И, как признаются сами создатели, человеческая раса представлена завоевателями миров не случайно. Ведь в большинстве НФ-триллеров люди зачастую предстают недоразвитыми созданиями, в *«Периметре»* же мы одни во вселенной. По крайней мере, в начале игры.

На происходящие события нам предстоит смотреть через призму конфликта, на решение которого уйдет уйма времени. В итоге играющий сможет понять и Исходников, и Возвратников. Но прежде нам придется открыть для себя десятки уникальных миров Психосферы и соединить их в великую Цепь.

ПРОПИСНЫЕ ИСТИНЫ

В основе *«Периметра»* лежит борьба за территорию. Если вдуматься, захватнические амбиции и являются, по сути, основополагающими для стратегий – это проверено веками.

Главный инструмент в ваших руках – периметр, который можно создавать на захваченной области, именуемой Кластером. Дело в том, что на это силовое защитное поле не действует ни одно из существующих оружий. Сокрушить периметр может лишь другой, больший по размеру. В этом и заключается та самая изюминка игры, отличающая ее от навязших в зубах извечных повторений жанра. Игры, принадлежащие к жанру RTS, в большинстве своем скованны в плане нововведений. Здесь же перед играющими открывается огромное поле для экспериментов.

В игре используется настоящий терраформинг – возможность изменять ландшафты в реальном времени, используя в этих целях специальных юнитов. Также на облике внешней среды сказываются взрывы и различные природные геологические процессы.

Что касается зон и периметров, тут существует несколько возможных ситуаций. К примеру, у вас одна крупная зона, а противник в это же время может похвастаться несколькими помельче, но зато разбросанными по всей карте. У кого больше шансов на победу? Вопрос сложный. Противник, считайте, держит под контролем всю карту, а вы в противовес можете собрать мощную армию и застроить всю площадь заводами. Поверьте, в *«Периметре»* найдется где развернуться любому.

Цели миссий характерны для любой RTS – остаться одному на карте, то есть сжить со света оппонента. Впрочем, предполагается ввести несколько сценариев, которые будут затрагивать опасные путешествия по мирам из одной точки в другую, экспедиции на новые миры, строительство и уничтожение порталов, захват чужих Фреймов и многое другое.

ВЗГЛЯД ИЗНУТРИ

Несколько томительных секунд ожидания перед монитором, и вот *«Периметр»* уже радует своим стильным меню. Экран выбора уровней чем-то похож на хаотичную формулу ДНК, в которой переплетаются миры-сферы, связанные коридорами.

Любую карту на выбор? И вот перед нами усеянный деревцами ландшафт с великолепной скульптурой головы в центре. Где-то сбоку расположены врата, которые используются для перемещения между мирами. Но самая главная достопримечательность – Фрейм, издалека похожий на летающую тарелку. Однако стоит приблизить к нему камеру вплотную, как сразу становится видно, что под куполом расположены небоскребы, между которыми проносятся эдакие spinner'ы, прямо как в *Blade Runner*. Просто потрясающе – с виду ничем не примечательный юнит на карте оказывается на поверку гигантским городом!

И вот шоу начинается. Мышкой элегантно обводим участок поверхности, и сбрасываем на карту парочку Бригадиров. Для чего они нужны?

По вашему указанию Бригадиры разрожаются сотнями малюсеньких ковшов, которые тут же, подобно муравьям, начинают суетиться и трудиться над неровностями ландшафта. У каждой карты есть так называемый зерослой, достигнув которого вы сможете построить базу.

Юниты делают все сами. Первые минуты только и наблюдаешь за тем, с каким трудолюбием ковши поедают всяческие возвышения и скидывают песок в низины, дабы выровнять поверхность.

По умолчанию в вашем распоряжении имеется лишь несколько Бригадиров, самых ценных юнитов, которых трудно воспроизводить. Посему их придется беречь и лелеять до самого победного конца. Если вы уничтожите Бригадиров противника, это значительно замедлит развитие вражеской базы.

После того как поверхность станет ровной, ее еще необходимо отшлифовать. Процесс довольно зрелищный – основание будущей базы постепенно превращается в эдакий зеркальный каток. На отшлифованной поверхности можно основать базу. Решающую роль тут играют собиратели энергии, Ядра, которых желательно построить как можно больше.

ВЕРНЫМ ПУТЕМ

После изучения интерфейса сильно захотелось побаловаться и включить защитное поле. Прозрачный переливающийся колпак закрыл собой всю базу по контуру. Кто-то оказался заперт внутри, а остальные остались прогуливаться снаружи. Только вот энергию силовое поле поедает в считанные секунды. Что же, необходимо и дальше увеличивать владения и устанавливать вокруг усилители для сбора энергии.

Подчиняясь здравому разуму, продолжаю отвоевывать карту по кусочкам и заставлять свою базу строениями. Пока вокруг всплывают свежепостроенные усилители, обращаю внимание на то, с какой легкостью камера кружит над ландшафтом. Когда она приближается к поверхности, восхищаюсь детализацией юнитов. В движении они смотрятся великолепно.

ПОЛЕВЫЕ РАЗБОРКИ

Чтобы создать защитное поле, необходимо расставить по периметру специальных юнитов – Молельщиков. Это делается автоматически по команде, так как контур может насчитывать сотни и даже тысячи этих крохотных юнитов.

Во время игры важно вовремя активировать периметр. С ним ощущение неуязвимости создается полностью. Если бы и существовало оружие, способное разрушать силовое поле, то нашедший его получал бы большое преимущество. А это уже, посудите сами, нарушение баланса. С другой стороны, если силовое поле нельзя уничтожить, то, получается, нельзя и проиграть? На самом деле все продумано до мелочей. Существует обратная сторона монеты – с задействованным периметром играющий попросту не сможет развиваться. Элегантное решение, черт возьми! Нельзя построить ни одного нового здания за пределами, да и юниты не смогут выбраться наружу. Так что в любом случае придется отключать барьер, и лишь в нужное время огораживаться от внешних угроз.

Внезапно мою размеренную жизнь прерывает агрессивно настроенная саранча, направляющаяся в

ни одна из существующих стратегий не служила прямым прототипом для создания «Периметра», они были именно ориентирами во вкусах игроков. Мы стараемся брать лучшее, в первую очередь простоту, и добавлять нечто реально новое в рамках устоявшегося жанра. Но никакого приторного фэнтэзи, только суровый sci-fi! :)



СОЗДАНИЕ ЛЮБОЙ ИГРЫ – ПРОЦЕСС ПОЧТИ ВСЕГДА БОГАТЫЙ НА РАЗЛИЧНЫЕ КУРЬЕЗНЫЕ СЛУЧАИ. НЕ МОГЛИ БЫ ВЫ ВСПОМНИТЬ КАКОЙ-НИБУДЬ ЗАБАВНЫЙ МОМЕНТ ИЗ ЖИЗНИ ВАШЕГО КОЛЛЕКТИВА, СВЯЗАННЫЙ С РАЗРАБОТКОЙ «ПЕРИМЕТРА»?

Кто делал игры, в цирке не смеется!!! :) Честно говоря, запоминаются в основном всякие напряженные моменты типа подготовки к очередной выставке или деловой встрече, когда все работают круглосуточно и в какой-то момент все вокруг становится по определению забавным. :) Впрочем, у меня как у менеджера своеобразное представление о курьезах. Например, в ходе разработки мы столкнулись на определенном этапе с тормознутостью движка. Мне объясняли, что так как в мире никто не делает подобного, то и мы не можем, и вот поэтому-то и тормозит. Однако стоило существенно сменить подход, как все ускорилось в несколько раз, и проблема исчезла. Ну не забавно ли? А вообще, если прислушаться к офису, то взрывы смеха возникают ежечасно, запротоколировать этот поток невозможно. Жизнь вообще забавная штука. Вот, вчера, например. Или... сегодня. :)

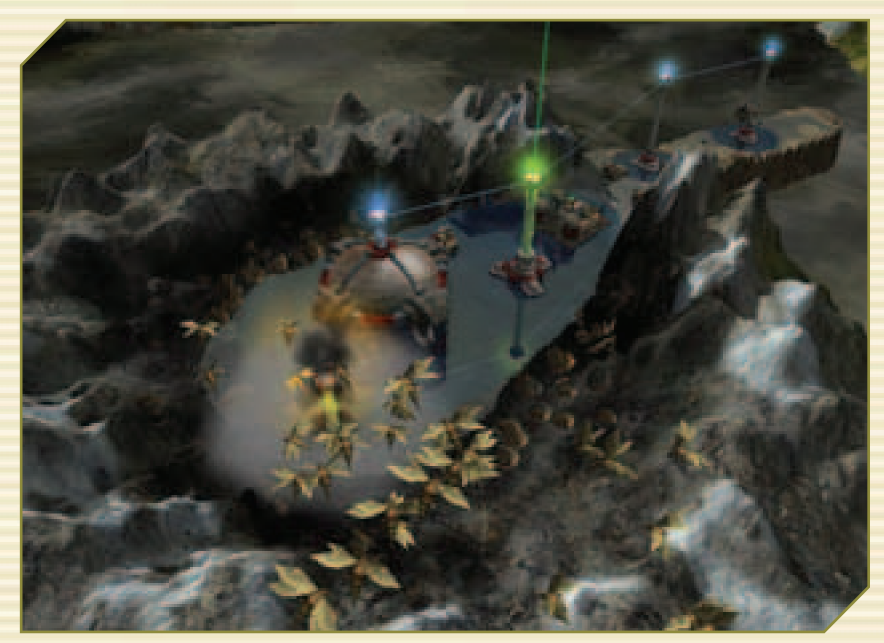
КАК ВЫ ПРЕДПОЧИТАЕТЕ ПРОВОДИТЬ СВОЕ СВОБОДНОЕ ВРЕМЯ? ИГРАЕТЕ ЛИ ВЫ В КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИЛИ ВИДЕОИГРЫ, ИЛИ ЖЕ ВАС ОТ НИХ ТОШНИТ, ТАК КАК ВАМ ПРИХОДИТСЯ КАЖДЫЙ ДЕНЬ ЗАНИМАТЬСЯ СВОИМИ ПРОЕКТАМИ?

Как ни странно, но не тошнит. Видимо, это уже диагноз. :) Вечером после работы многих можно застать за играми. Последнее время стали доброй традицией баталии в Warcatft III по сети на 5-7 человек. В прошлом месяце все рубились в DOA 3 на Xbox, так что даже пришлось в один из уикендов устроить корпоративный чемпионат с выяснением, кто же все-таки лучше всех бьет морду товарищу. С шашлыками в камине и горячительными напитками в пузе. А так у всех вкусы разные. Кто-то любит лежать в кустах со снайперской винтовкой, кто-то носиться разрушительным ураганом, а то и зависать в походовом режиме. Священной традицией является также регулярное посещение настоящей русской бани с вениками и зеленым чаем, а также игра в офисный русский бильярд (катание настоящих твердых шаров в противовес виртуальной разнузданности успокаивает). Последнее время наблюдается тотальное увлечение распитием мате из настоящих калабасок в рабочее время. :) Еще у нас море рядом [многозначительно]...

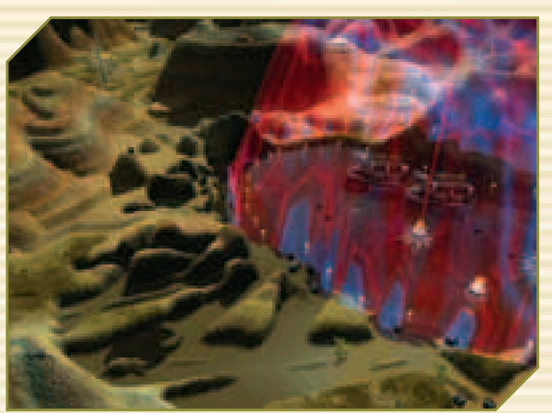
НАШИМ ЧИТАТЕЛЯМ БЫЛО БЫ ИНТЕРЕСНО УЗНАТЬ О ВАШИХ ЛИЧНЫХ ИГРОВЫХ ПРЕДПОЧТЕНИЯХ. НАЗОВИТЕ, ПОЖАЛУЙСТА, ТЕХ САМЫХ ФАВОРИТОВ, ЗАНИМАЮЩИХ ПЕРВЫЕ ПОЗИЦИИ В ВАШИХ ПЕРСОНАЛЬНЫХ ХИТ-ПАРАДАХ.

Думается, наши предпочтения не вызовут культурного шока. Хороших игр не так уж и много, все их давно знают и пользуют в личных целях. Лучше упомянуть имена компаний – создателей шедевров (в алфавитном порядке), тем более что не все они ныне живы. 3D Realms, Bioware, Black Isle, Bitmap Brothers, Blizzard, Bullfrog, Bungie, Cavedog, Epic Games, id Software, GoD, Looking Glass, LucasArts, Relic, Shiny, Valve, Westwood. Список расширяем. :)





Нашествие Скверны – явление не из приятных. По крайней мере, к нему всегда следует быть готовым.



Дизайн ландшафта выглядит крайне стильно. Даже после непосредственного вмешательства игрока.



Крайне симпатично выглядят разнообразные эффекты, включая и красочные взрывы юнитов.



Если присмотреться к Фреймам, под куполом можно увидеть небоскребы и снующие вокруг аэромобили.

ПО ВАШЕМУ УКАЗАНИЮ БРИГАДИРЫ РАЗРОЖДАЮТСЯ СОТНЯМИ МАЛЮСЕНЬКИХ КОВШОВ, КОТОРЫЕ ТУТ ЖЕ, ПОДОБНО МУРАВЬЯМ, НАЧИНАЮТ СУЕТИТЬСЯ И ТРУДИТЬСЯ НАД НЕРОВНОСТЯМИ ЛАНДШАФТА.



Выровненная поверхность благодаря эффекту отражения становится похожей на каток.

сторону базы. Скверна наступает! На каждом уровне ее олицетворяют различные существа, где-то на вас может налететь рой ос, а где-то пожаловать в гости огромный подземный червь. Если успеваете активировать периметр, то тварям дальше не пройти – они станут испаряться в воздухе при столкновении с непроницаемым барьером. Противника, между прочим, тоже не оставляют без внимания. Правда, по непонятным причинам он не включает защитное поле и принимает атаку на себя. Вот уж где можно подсуетиться и направить заодно к базе оппонента своих боевых юнитов.

И ИМЯ ИМ ЛЕГИОН

Когда поле отключено, обороной вашей базы занимаются военные юниты и стационарные орудия. Да и в любом случае рано или поздно вам самим придется штурмовать базу неприятеля. Вот здесь нас поджидает очередной сюрприз. Всего в игре представлено три завода и три типа базовых юнитов, которых можно создать. Все они различаются своими характеристиками, одни, например, медленные и бронированные, а другие шустрые и меткие.

Дело здесь в том, что их всех можно скрещивать и получать новые типы юнитов. Скомбинируйте парочку тех и парочку этих, и приобретете себе в отряд мощный танк. В *«Периметре»* представлен набор из самой различной техники. Правда, никаких экспериментов с трансформацией игра не потерпит, просто тогда будет полнейшая неразбериха с балансом. Всевозможные комбинации заведомо предопределены, и вам придется их придерживаться.

Все базовые юниты представляют собой гармоничные структуры из простейших частиц. Поиграв с местоположением, молекулы образуют новые объекты с определенными свойствами. Для процессов трансформации разработаны специальные алгоритмы, передачей которых частицам занимаются лаборатории. Соответственно, сформировать новый юнит по шаблону можно сразу же после постройки специализированной лаборатории. И тогда любые бесполезные отряды смогут стать материалом для изготовки более мощных экземпляров.

Кстати, тут возникает вопрос по поводу юнитов – что делать с ними, когда они перестанут быть полезными? Все просто. Их можно разложить обратно на составляющие и тогда уже слепить что-нибудь более приемлемое в данных условиях. Для этого, конечно же, потребуется проапгрейдить лабораторию и проделать ряд прочих усовершенствований.

В ПОИСКАХ РЕСУРСОВ

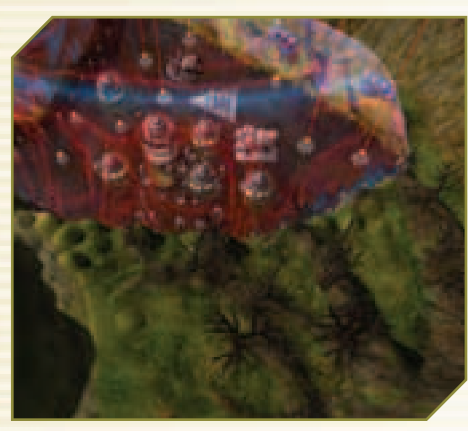
Таким образом, юниты, которых производит игрок, никогда не станут обузой – в любой момент времени благодаря достижениям в области нано-технологий они могут трансформироваться друг в друга. Отсюда опять же следует разнообразие тактических возможностей при ведении боевых действий. Можно подстроиться почти под любую ситуацию – главное, чтобы ресурсы были в наличии.

Основным и, более того, универсальным ресурсом является энергия, которую необходимо добывать с подвергшейся терраформингу поверхности. При этом все юниты, находящиеся в распоряжении играющего, образуют, по сути, единую энергосеть. Это касается даже военных групп, которых также называют сквадами. Несмотря на то что они ведут боевые действия вдалеке от своих Кластеров, их параметры в любом случае зависят от ресурсной базы.

Что любопытно, военные юниты передвигаются и действуют исключительно группами. Сделано это для



База противника находится по соседству. При неизбежном столкновении интересов выиграет тот, у кого больше размеры захваченной территории.



Порой просто становится жалко превращать в индустриальные зоны симатичные природные ландшаты.

нашего с вами удобства – нет необходимости заботиться о каждой отдельно взятой единице, остается лишь отдавать команды.

Другая не менее интересная деталь – юниты отличаются своей узкой специализацией. В обычных стратегиях такого встретить не получится, так как такие подопечные стали бы напрасной и необоснованной тратой ресурсов. Здесь же за считанные секунды можно переделать один юнит в другой, и противнику редко удастся застигнуть вас врасплох, если у вас хватит энергии на трансформацию.

Конечно же, источником ресурсов считается захваченная территория, ведь энергия получается именно с нее. Чем больше область, находящаяся в вашем распоряжении, тем больше нагрузка на энергостанции. Соответственно, у них есть свой предел, и одним единственным Ядром, как их принято называть, тут не обойдешься.

СКВЕРНЫЙ ПРОМЫСЕЛ

Залог успеха кроется в умении оберегать свою территорию от захватчиков. В момент атаки необходимо в срочном порядке накрывать свои владения защитным колпаком, который будет сдерживать наступление. В противном случае имеется неплохой шанс, что вы потеряете свои наиболее важные строения. Это уже грозит вылиться в неминуемый проигрыш. К примеру, если одна из ваших лабораторий будет уничтожена, то соответствующие



Создав приличную армию и будучи уверенным с своих силах, вполне можно приступать к военным действиям.

продвинутые юниты тут же распадутся на свои составляющие.

Огромное значение имеет использование преимуществ ландшафта и строительство баз в ключевых позициях. Кстати говоря, в некоторых миссиях можно будет использовать в своих целях Скверну. Как вам, например, нравятся подземные черви? Ведь для них периметры не являются преградой. Они могут запросто выползти в центре вражеской базы и создать трещину на отшлифованной поверхности. А это значит только одно – прекратится подача энергии, и территория останется без барьера!

ЗАМЕТКИ НА ПОЛЯХ

Стандартная для всех стратегий схема управления прекрасно сочетается с простым и понятным интерфейсом. Вся ответственность, как и положено, лежит на хрупких плечах мышки. Причем команды можно отдавать как на лету, так и в режиме паузы. Помимо этого, игру можно ускорять или, наоборот, замедлять в зависимости от происходящих событий.

В игре используется новомодный псевдовоксельный движок, который как раз и позволяет реализовывать все перечисленные выше фишки. Еще раз повторюсь, то, как работают над ландшафтом ковши, – нужно просто видеть! Кроме того, в результате всех работ на отшлифованной поверхности образуется интересный рисунок -- дизайн карт совсем не случаен.

Терраформинг, изменяющий геометрию ландшафта, работает не только на игровой процесс, но и оживляет картинку. В сравнении текстуры, натянутые на полигоны, выглядят статично и искусственно. Юниты максимально детализированы и хвастаются кучей фаз анимации. Понравилось то, что камеру можно свободно вращать, при этом локации выглядят одинаково хорошо как издалека, так и вблизи.

Миры не страдают однообразием, и каждый из них – настоящее произведение искусства. Впрочем, прилагаемые скриншоты -- прямое тому доказательство. Движок, кстати, способен демонстрировать порядка 700 тысяч полигонов на экране одновременно.

Что же касается музыкального сопровождения, то специально для *«Периметра»* были написаны треки, подчеркивающие запоминающуюся атмосферу игры. Возможно, что музыка будет динамичной, то есть изменяться в зависимости от разворачивающихся на экране событий.

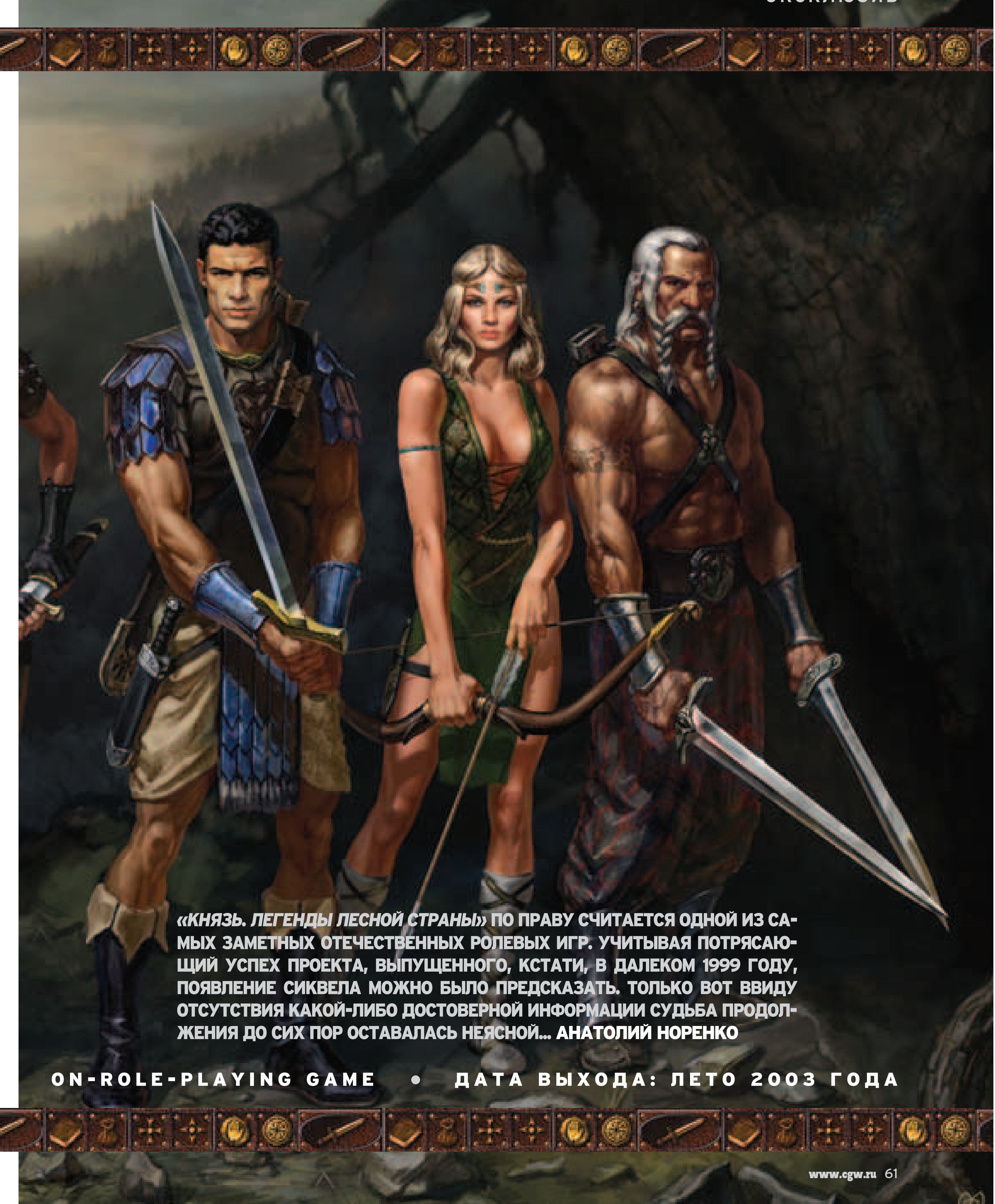
«Периметр» – игра исключительно многогранная и представляющая широкий спектр тактических возможностей. Главное здесь – четко выверенный баланс, который не должен затеряться во всем многообразии. На данный момент все работает слаженно, по крайней мере, мы смогли сами в этом убедиться. До сих пор под впечатлением!





КНЯЗЬ II

ИЗДАТЕЛЬ: «1С» • РАЗРАБОТЧИК: «1С» • ЖАНР: ACTI



«*КНЯЗЬ. ЛЕГЕНДЫ ЛЕСНОЙ СТРАНЫ*» ПО ПРАВУ СЧИТАЕТСЯ ОДНОЙ ИЗ САМЫХ ЗАМЕТНЫХ ОТЕЧЕСТВЕННЫХ РОЛЕВЫХ ИГР. УЧИТЫВАЯ ПОТРЯСАЮЩИЙ УСПЕХ ПРОЕКТА, ВЫПУЩЕННОГО, КСТАТИ, В ДАЛЕКОМ 1999 ГОДУ, ПОЯВЛЕНИЕ СИКВЕЛА МОЖНО БЫЛО ПРЕДСКАЗАТЬ. ТОЛЬКО ВОТ ВВИДУ ОТСУТСТВИЯ КАКОЙ-ЛИБО ДОСТОВЕРНОЙ ИНФОРМАЦИИ СУДЬБА ПРОДОЛЖЕНИЯ ДО СИХ ПОР ОСТАВАЛАСЬ НЕЯСНОЙ... АНАТОЛИЙ НОРЕНКО

ON-ROLE-PLAYING GAME • ДАТА ВЫХОДА: ЛЕТО 2003 ГОДА

Сразу же после официального анонса, ни капли не раздумывая, делегация *CGW RE* направилась в офис «1С», дабы выяснить все подробности о ведущейся разработке. Заодно очень уж хотелось увидеть все своими глазами. Мы питаем чувства к *«Князю»*, нам небезразличны легенды Лесной Страны, и к появлению сиквела мы просто никак не могли остаться равнодушными.

ВАШ ПЕРСОНАЛЬНЫЙ КНЯЗЬ

Долгожданное продолжение разрабатывается с учетом пожеланий поклонников первой части. Весь feedback, который накопился у создателей, был принят во внимание и тщательно изучен. Сиквел предназначен, прежде всего, для многочисленной армии фанатов *«Князя»*. Именно они, проведшие не одну бессонную ночь в альтернативной Лесной стране, прекрасно знают, как должно выглядеть продолжение.

Безусловно, механика геймплея, основные принципы игрового процесса останутся по большей части верными устоявшимся традициям. Посягать на стержень, а стало быть, изюминку игры, никто не стал. Тем не менее, значительные изменения коснулись практически всех аспектов, о них и поговорим.

ПРИСТЕГНИТЕ РЕМНИ

Вы готовы услышать продолжение легенды об Амулете Дракона? Наберите в легкие воздуха... Главный герой первой части перешел на сторону Зла. А теперь спокойно, выдохните, возьмите себя в руки и не говорите, что вы этого не ожидали. Потрясающая завязка, не правда ли? По крайней мере, теперь вы знаете, с кем вам предстоит бороться. Да не переживайте же уже так! Сыщутся новые герои!



Создатели признаются, что после открытия официального сайта в их адрес пришло просто бессчетное количество писем, в которых поклонники требовали разъяснить ситуацию с сюжетной линией. Однако испытать фантазию разработчиков получится только после релиза. На собственной шкуре.

В *«Князе II»* на ваш выбор предлагается шесть играбельных героев, остановимся на каждом из них подробнее. В фэнтезийной вселенной уживаются три великих народа: славяне, скандинавы и византийцы, отсюда и такое разнообразие в происхождении персонажей. Сильную половину человечества представляют викинг Эйнар, воин охраны торгового скандинавского корабля, князь Ратибор, самый старший из потомков Титанов, и византиец Александр, ученик волхва. С другой стороны в вашу сторону поглядывают княгиня Велиславна, последняя из рода князей Черного Бора, византийка Анастасия, лучница стражи Летающего Острова Повелителя, и знахарка Нижнего лагеря по имени Хельга.

Что интересно, у каждого героя своя собственная сюжетная линия. Такой факт говорит только в пользу высокого replayability, вы же желаете узнать все без исключения истории? При этом сюжетные нити переплетаются, и при игре за одного персонажа вам вряд ли удастся избежать встреч с другими.

МАЛЕНЬКАЯ РЕВОЛЮЦИЯ

Пожалуй, первое, что бросается в глаза – персонажи научились бегать! До вас тоже доносятся возгласы ликующей толпы? Стандартный щелчок, и герой неторопливо плетется в указанном направлении, два шустрых клика, и... эй, ребята, держите его! В этом плане, кстати, немаловажную роль играет общий вес. Пожадничав и загрузив себя всякой всячиной, вы вряд ли сдвинетесь с места. Крайне забавно выглядит один из первых квестов, в котором прекрасной особе приходится неторопливо шествовать мимо орды разъяренных монстров. Героиня просто не в состоянии бежать – ей необходимо доставить неизвестно-какой-дряньюнабитый-и-оттого-весьма-увесистый мешок в соседнюю деревню.

Выполнение квестов – один из самых верных способов получения XP, помимо, конечно же, сражений с монстрами. Накопленные очки опыта позволяется расходовать прямо сразу же на повышение любых угодных вам атрибутов. Причем различных характеристик представлено великое множество – по памяти не перечислить.

Квесты, получаемые от NPC, не страдают однообразием. По крайней мере, так уверяют создатели. Задания не ограничиваются избитыми «убей того монстра», «принеси мне тот артефакт» и «убей того монстра и принеси мне тот артефакт». Найдутся и более изощренные квесты.

Чтобы вы не впали в беспамятство со всеми своими заботами, припасена удобная система напоминаний – эдакий to do list простого, но очень ответственного героя Лесной страны.

НЕТ ОДИНОЧЕСТВУ

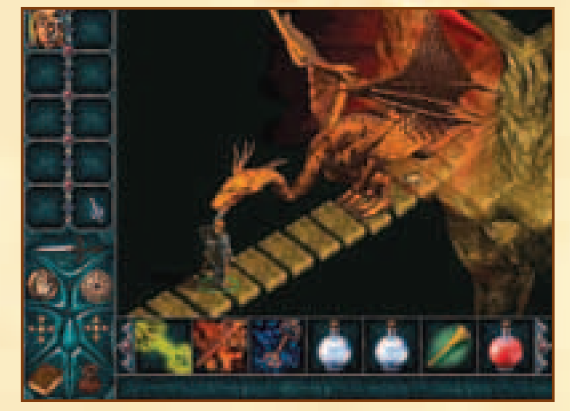
На территории игровой вселенной обитают порядка сотни различных NPC, которые всегда готовы составить вам компанию. Что любопытно, не менее сорока из них присоединятся к вам в обязательном порядке, так сказать, по сюжету. В вашей команде может одновременно находиться не более девяти человек, включая непосредственно героя. Боюсь даже представить, в какие батапии выльются походы такой гурьбой. Уже в предвкушении?

Общение с NPC проистекает по многоуровневой системе. То бишь на любую реплику вам разрешается выбрать ответ из нескольких вариантов, и, стало быть, в зависимости от вашего поведения диалог может привести к неожиданному повороту в отношениях.

Все такой же важной и неотъемлемой составляющей геймплея останется обустройство деревень. Последующая оборона от противников подразумевает непременное возведение частокола, кроме того, придется предпринимать и более эффективные и неожиданные меры.

Вместе с тем путешествия по неизведанным мирам выглядят не менее обнадеживаю-

В одном из поселений вас ждет сюрприз. Там можно встретить мальчика по имени Всеслав. Между ним и героем состоится забавный диалог.



Скриншот из игры *«Князь: Легенды Лесной Страны»*, на котором изображены последние секунды перед развязкой, когда главный герой, наконец, находит дракона, охраняющего браслет «Владыка».



Карта вселенной теперь разбита на квадратики, по которым и предстоит перемещаться.



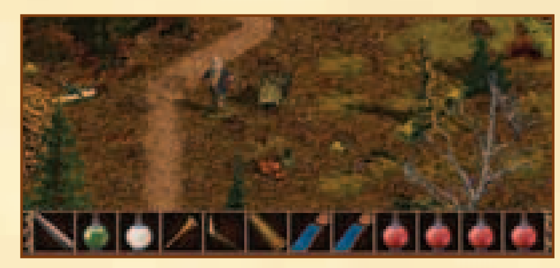
Красная нить сюжета проведет вас по всем ключевым локациям Лесной страны, включая отдающие сыростью пещеры и подземелья. Страдающих клаустрофобией просьба не беспокоиться.



То, что деревушка обнесена частоколом, еще вовсе не означает того, что она хорошо защищена.



Управляться с такими тварями под силу не каждому. Правда, отступать все равно некуда – в спину дышат летающие бестии.



В инвентаре героя найдется место практически для любого предмета. Главное – не жадничать.



При свете одинокой луны все словно преображается. Казалось бы, всего лишь смена времени суток, а как эффектно! Тоже касается и источников освещения.



Сложно предугадать, куда приведет очередная тропа. Наверняка к новым приключениям.



Формировать свой отряд можно по личному усмотрению. Вот, к примеру, господин Субботин из «1С» создал отдельно взятый женский батальон...



Судя по окружающей нас архитектуре, мы неподалеку от обители самого Повелителя.



Красивый щит? Я тоже так думаю. К сведению, любое изменение гардероба тут же отражается на вашем внешнем виде.



Оружие, к сведению, отныне можно держать в обеих руках и составлять неплохие комбинации из кастета и топора или, скажем, двух мечей-близнецов.

ще. Карта обустроена на манер *Fallout*, и вам предстоит передвигаться по эдаким квадратикам между поселениями и ключевыми локациями. При этом перед загрузкой местности на экране будет всплывать краткое описание, украшенное симпатичными рисунками. Не избежать и случайных столкновений с монстрами, которые попадаются на генерируемых AI локациях.

Другое запоминающееся новшество – теперь также позволяется бороздить морские просторы, благо корабли стали полнофункциональными транспортными средствами. Вы готовы к захватывающим баталиям на воде?

НЕ СИЛОЙ, ТАК УМОМ

Наверняка вам понравится крайне интересная возможность, которой дарована лишь женская часть команды. Девушки могут запросто соблазнить неприятеля, дабы затем в момент, когда неудачник начнет в порыве страсти раздеваться, нанести решающий удар. Нападать на беззащитного нехорошо? Первый раз слышу.

Оружие, к сведению, отныне можно держать в обеих руках и составлять неплохие комбинации из кастета и топора или, скажем, двух мечей-близнецов. Лук и арбалет могут также стать вашими верными спутниками. Что интересно, для пущего эффекта позволяется смазывать наконечники стрел ядом. Все просто, с помощью нехитрого рецепта вы изготавливаете из необходимых ингредиентов зелье, а затем... Не завидую вашим противникам.

AI монстров был также значительно переработан. Отныне у каждого противника имеется свой центр притяжения на карте, к которому он стремится, если в поле зрения нет вездесущего игрока.



ПОСЛЕДНИЕ ШТРИХИ

В *«Князе II»* применяется уже проверенный временем двухмерный движок, который претерпел ряд любопытных изменений. Во-первых, увеличенное до 1024x768 разрешение. Во-вторых, возможность заходить внутрь помещений. Учитывая то, что используется изометрическая перспектива, крыши домов попросту становятся полупрозрачными. Давно бы так!

Разновидностей монстров стало значительно больше, да и анимация персонажей подверглась тщательной доработке. Любые изменения гардероба тут же отразятся на вашем внешнем виде. Одним словом, пусть и не своевременный, но однозначный шаг вперед.

Среди игровых локаций встречаются лесные массивы, деревни, величественные замки и, конечно же, пещеры. К слову, прекрасно показал себя эффект смены времени суток. Увидеть закат, дождаться рассвета – в этом ли не прелесть? Немалое внимание уделено и приятному музыкальному сопровождению, которое создает нужный настрой и лишь подчеркивает атмосферу.

Ждать всех этих прелестей осталось недолго, к тому же рабочая версия игры показала себя с наилучшей стороны. Мы искренне ждем выхода *«Князь II»*, преемника настоящей легенды отечественной игровой индустрии. Чего, собственно, желаем и вам!







Чудеса света не только украшают город, но и приносят реальные бонусы. Так, например, Колизей расширяет границы вашего государства.



Мушкетеры и кавалеристы не имеют ни малейшего шанса против танков. Если хочешь выжить, нужно идти в ногу со временем!..



Боевые юниты автоматически выстраиваются в формацию, когда вы приказываете им двигаться.

RISE OF NATIONS

Age of Empires + Civilization = Успех. Джорджк Джонс

Рецепт создания успешной RTS очень прост – нужно всего лишь дать игроку возможность принимать интересные решения и избавить его от рутины. Если взвалить на нашего брата слишком много управленческих функций, то геймплей превратится в занудную работу – вместо того чтобы решать увлекательные тактические задачи, мы тонем в море однообразных действий. Если же свободу наших решений сильно урезать, то очень быстро мы начинаем все делать на автопилоте и, совершенно не напрягаясь, выигрывать миссию за миссией.

Проблема усложняется тем, что за годы существования данного жанра геймеры успели его досконально изучить. Чем больше мы играем в RTS, тем более нетерпимыми становимся. Нам все сильнее и сильнее надоедает посылать бездельничающих крестьян к шахтам и наблюдать, как они таскают металл, еду и что-нибудь еще. Нам хочется свободы, нам интересно принимать творческие решения, а рутинный микроменеджмент навевает откровенную тоску.

И поэтому, тщательно проанализировав современную ситуацию в игровом мире, бывший соратник Сида Мейера Брайан Рейнольдс поставил перед собой на первый взгляд невыполнимую задачу – создать RTS, дающую игроку свободу принимать по-настоящему важные и творческие решения и при этом избавляющую его от никому не нужных заморочек с микроменеджментом. Возглавляемая Рейнольдсом команда Big Huge Games разрабатывает игру, в которой без труда можно увидеть множество элементов великой *Sid Meier's Civilization*, и которая вполне сопоставима со своим прототипом по сложности и масштабу. Поиграв в течение нескольких недель в присланную нам бета-версию, мы можем с уверенностью утверждать, что у *Rise of Nations* есть все шансы стать ДЕЙСТВИТЕЛЬНО новым словом в жанре RTS.

Стремление к совершенству

Возможно, при первом знакомстве *Rise of Nations* оттолкнет некоторых геймеров своим внешним сходством с *Age of Empires*, поскольку ее цветовая палитра, интерфейс и общая атмосфера вызывают совершенно четкие ассоциации с хитом Ensemble пятилетней давности. Но поверьте нам, это сходство – мнимое, и на самом деле между двумя этими играми существует море серьезнейших различий.

Главное нововведение – это наконец-то реализованное в RTS полноценное древо научных исследований, мало чем уступающее таковому в *Civilization*. Хотя с чисто технической точки зрения, это не совсем древо – мы имеем пять горизонтальных векторов, отражающих ваши достижения в следующих областях: military, science, civics, commerce и overall.

Данное нововведение вносит в игру то, чего всегда так мучительно не хватало RTS – дополнительную стратегическую глубину, которая выражается в множественности путей и методов, ведущих к победе, а также в возможности играть в совершенно разных стилях и использовать различные глобальные стратегии. Дополнительным бонусом новой системы исследований является ее удобство – 90% манипуляций с наукой осуществляются через библиотеку, и вам больше не нужно кликать по разным зданиям, выясняя, какие новые апгрейды в них можно осуществить.

Маркс мог бы гордиться

Система сбора ресурсов – еще один показательный пример стремления Big Huge Games сделать *Rise of Nations* стратегией в полном смысле этого слова. Как известно, согласно классическим канонам жанра RTS, крестьяне ОБЯЗАНЫ все время бегать от шахты к зданию, аккумулирующему ресурсы, и обратно. Так вот, в лучших традициях *Civilization* в *Rise of Nations* вы просто направляете определенное количество работников в леса, на фермы или в горы. Каждая богатая ресурсами территория может вместить определенное количество крестьян, и, отправив их на задание, вы обеспечите себе постоянный автоматический приток ресурсов. Понятно, что чем больше рабочих юнитов вы прикрепите к конкретному участку, тем быстрее будет накапливаться соответствующий ресурс.

Количество всевозможных нововведений и улучшений, внесенных Брайаном Рейнольдсом и его командой, не поддается исчислению. Например, государственные границы одновременно защищают вас и очерчивают территорию, в пределах которой вы можете развиваться. Позаимствованные у Сида Мейера Чудеса Света дают вашей цивилизации реальные бонусы вроде повышения производительности или доходов. Оборот так называемых «специальных ресурсов» – бриллиантов, скота и соли – можно и нужно регулировать на благо всей нации. Вражеские города можно не уничтожать, а ассимилировать в свою империю. Охватываемый игрой исторический период включает и современную эпоху. И т.д. и т.п.

Все эти инновационные фишки делают геймплей абсолютно оригинальным и не похожим ни на что, виденное ранее. Выходит, классические RTS с их непредсказуемостью, аркадностью и однообразным менеджментом ресурсов уходят в прошлое. *Rise of Nations* выходит в марте 2003 года, и похоже, нас ждет самая увлекательная, комплексная и многоплановая риал-тайм стратегия за всю историю данного жанра. А меня лично особенно радует еще и то, что она появится в магазинах как раз к тому моменту, когда все мы досыта наиграемся в *Age of Mythology*.

Канули в прошлое времена, когда весь геймплей RTS сводился к постоянной маниакальной балансировке войск, рабочих и апгрейдов и риску на грани фола.

Знакомьтесь – экран Библиотеки. Вам предстоит провести здесь немало времени, так что начинайте изучать его уже сейчас. Пять горизонтальных граф определяют ваши достижения в следующих областях: military, science, civics, commerce и age.



Как и в реальной жизни, господство в воздухе позволяет существенно ослабить вражеские тылы.

Многогранный мультиплеер

Rise of Nations предлагает множество разнообразных многопользовательских режимов и наборов правил. Вот некоторые наиболее интересные из них:



ASSASSIN: Для каждой нации задается своя мишень. Уничтожив ее, вы получаете новую.

BARBARIANS AT THE GATE: Одна нация отбивается от всех остальных.

NO RUSH: Никаких войн до наступления Эры Пороха.

SUDDEN DEATH: Вы мгновенно проигрываете, если теряете хотя бы один город.

PEACEFUL: Никаких войн – побеждает первый, кто разовьется до Информационной Эры.

ИНФОРМАЦИЯ ОБ ИГРЕ

ИЗДАТЕЛЬ: MICROSOFT
РАЗРАБОТЧИК: BIG HUGE GAMES
ЖАНР: REAL-TIME STRATEGY
ДАТА ВЫХОДА: МАРТ 2003

Явное дежавю. Г-ну Лукасу пора побеспокоится о правах.





Это не солнце. Это кто-то оказался слишком любопытен и неосторожен.

IMPERIUM GALAC

Книга Бытия по-венгерски. Сергей Жуков

Чуть меньше года назад, когда я писал свое первое превью на долгострой от Philos Labs, никому и в голову не приходило, что плавно сдвинувшаяся на год дата релиза непринужденно прибавит еще столько же. До сих пор не существует полноценной демо-версии, а CDV кормит алчущих «завтраками» и конкурсами на лучший дизайн звездолета. Движок научился работать с bump mapping'ом, отличать пиксельные шейдеры от анизотропной фильтрации и поддерживать свойства DirectX 8. Неприлично детализированные модели выглядят сошедшими с конвейера LucasFilm, а аппетитный космос сверкает не хуже радуги. Поезд же и не думал трогаться. Уважаемые пассажиры, в расписании произошла ошибка – состав задержится ВСЕГО на пару лет.

Официальные форумы *IG3* уже давным-давно позабыли о прежней блаженной эйфории. Причем бывший хозяин серии *Imperium Galactica* тоже не дремал, и все это время усердно клепал альтернативу, тайком кусая многочисленные локти, возможно, жалея о сделанном некогда неразумном шаге. Рождающиеся то и дело темы со словом Hegemonia в заголовке и фразами типа *Much better than in IG3 now!* тонко намекают, что тянуть с разработкой дальше некуда. И, тем не менее, выход опять отложен, и на сей раз до конца текущего столетия. Шутка. Всего лишь года.

Сыграем в книгу?

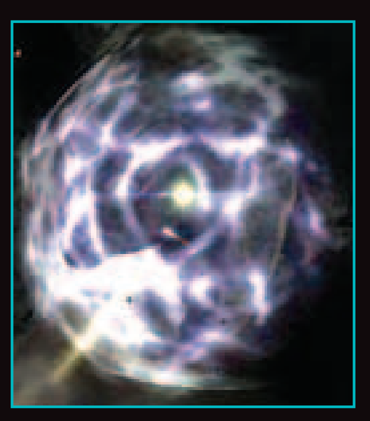
Со слов разработчиков известно, что вынужденный застой связан с введением мультиплеера. Однако, согласно не менее официальным источникам, изменение терпит и задумывавшийся ранее пошаговый режим, неторопливо переползающий в real time. Другие информационные носители, сиречь догадки унд слухи, доносят, что якобы отменен бойкот на наземные потасовки, а начавший пованивать движок в срочном порядке заштопывается огромной сапожной иглой. Что ж, стремление продлить жизнь своему детищу разумно и простительно. Неприятны лишь регулярные и насквозь лживые обещания бесстыжего издателя. Страх за то, что практически законченный проект может вообще не появиться на свет, становится все отчетливее.

Впрочем, пока напичканные энергетическими напитками девелоперы продолжают сосать финансы из щедрых немцев. Единственный человек, чья работа над *IG3* на сегодняшний день закончена, – сценарист с непроизносимым именем Zsolt Nyulaszi, ответственный за сюжетные изыски космической эпопеи. Стараниями венгерского фантаста, рядовой пилот звездолета отправляется на загадочную космическую базу с целью обеспечения безопасности (людей, зверей, овощей, партии восковых фруктов). Спустя некоторое время станция вместе с несчастным космонавтом засасывается черной дырой. Внутри пилот заводит себе друга – некого Ангела, оказывающегося на деле искусственным интеллектом со стажем и собственными взглядами на жизнь. Потерев за жизнь с истосковавшимся по общению AI, наш герой возвращается на Землю через пару-тройку декад, где его встречают знакомые с детства алиены. Вечно озлобленные на безграничную вселенную пришельцы болтаются в пространстве, попутно захватывая приглянувшиеся галактики. По дороге попадается вечноголубая и цветущая. После продолжительных переговоров оставшиеся в живых земляне дрейфуют на единственном уцелевшем суденышке, планируя скорую вендетту. Дальнейшее развитие истории прозрачнее медузы – отыскав бесхозно шатающихся колонистов, оккупируем ближайшую планету, взваливая на свои хрупкие плечи обязанности первочеловека. На дворе 2100-й год нашей эры – нашествие саранчи опоздало на целый век.

Война – дело тонкое

В отличие от предыдущих частей, обустройство резерваций сведено до позорного минимума. Непонятно с чего решив, что микроменеджмент для подавляющего большинства геймеров является обузой, веселые мадьяры автоматизировали процесс возведения зданий, отдав архитектурные упражнения на откуп AI (не того, что живет в черной дыре, а компьютерного) и напрочь ликвидировав наземные баталии. Разумеется, за год ситуация может повернуться задом, но на данный момент основной упор все же сделан на военно-тактическую часть. Ох, не к добру это, ребята, не к добру – именно на примитивности наземного строительства сгорел несколько лет назад весьма многообещающий проект Reach for the Stars. Так что сотни лет развития, многотысячные армады и вечно юный адмирал, краснея и пряча понурые физиономии, ретируются в дальний угол. Их место (по идее!) занимают тонкий расчет, планирование действий, отказ от долгостроев и клепания смертоносных консервных банок, идущих несканчаемым потоком с конвейера прямо в бой.





Утилизация космического вторсырья напоминает терраформинг планет в сами-знаете-где.

Огромные флотилии сведены до нескольких десятков кораблей, среди которых тяжеловесные и неповоротливые крейсеры являются непозволительной роскошью.

Временные рамки, ограниченные двумя-тремя сотнями лет, задают свои темпы развития. Огромные флотилии сведены до нескольких десятков кораблей (приблизительно по пять типов на каждую расу в отдельности), среди которых тяжеловесные и неповоротливые крейсеры являются непозволительной роскошью. Обязательное тактическое планирование боя вызывается также ограниченностью поворотного угла орудийных башен и вытекающей отсюда необходимостью маневрировать. Шустрые истребители на «ура» расправляются с огромными летающими крепостями, в свою оче-

TICA III:GENESIS

ИНФОРМАЦИЯ ОБ ИГРЕ

ИЗДАТЕЛЬ: CDV SOFTWARE

РАЗРАБОТЧИК: PHILOS LABORATORIES, MITHIS GAMES

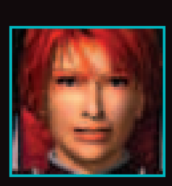
ЖАНР: FIRST PERSON SPACE STRATEGY

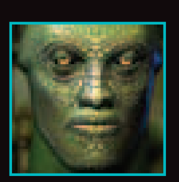
ДАТА ВЫХОДА: 2-АЯ ПОЛОВИНА 2003



Оболочка вокруг корабля – не что иное, как защитное поле. Переход в гиперкосмос выглядит куда эффектнее.

Выход *Imperium Galactica* в очередной раз отложен – на сей раз до конца текущего года. В лучшем случае...

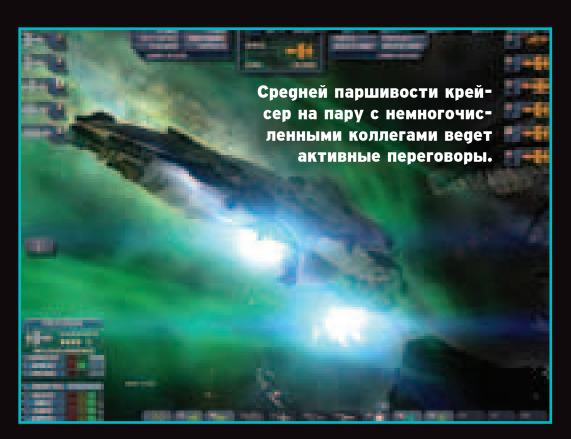




редь помирая от единственного залпа последних. Каждый корабль с радостью отдаст себя на растерзание голодным до творчества дизайнерам, позволяя заменить практически любые компоненты более продвинутыми и оснастить актуальными для данного случая шипами и иголками. Подобное мы видели и раньше (взять хотя бы нестареющий *Master of Orion 2*), но большинство из нас успели уже за давностью времен все эти навороты благополучно забыть.

В любом случае персонификация юнитов – штука востребованная и встречающаяся не так уж редко. Наиболее же интересной является возможность регулировки характеристик звездолета: маневренности, сосредоточении огня на чрезмерно выпирающих частях враждебно настроенных гуманоидов и тактическом поведении во время перестрелки. Иными словами, нам предлагают готовиться к каждой битве, как к первому свиданию с Элизабет Херли (Elizabeth Hurley).

Политику минимализма поддерживают и колонии, чье число сокращено до нескольких жалких планет. Из сотни доступных для обитания небесных тел в двадцати различных системах, окучить удастся лишь единицы. Сами они при этом будут официально поделены на несколько типов: кораблестроительные, индустриальные, исследовательские, управленческие и занятые дальнейшим усовершенствованием ТНП. То, что раньше приходилось выращивать собственными извилинами, ныне цветет и пахнет с рождения. Наконец, особо продвинутые NPC в количестве пятидесяти штук скрасят нелегкую жизнь колонистов, существенно повысив работоспособность последних.



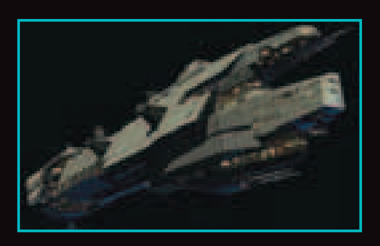
Средней паршивости крейсер на пару с немногочисленными коллегами ведет активные переговоры.

Пуш зыс буттон ту старт

Сложив все вышеописанное в кучу, задаешься вопросом, каким образом тщедушный мОлодец, возглавляющий кучку плохо вооруженных голодных повстанцев, выгонит с насиженного места целую ораву зеленокожих. Тут разработчики наперебой начинают тыкать в развитую систему шпионажа, с помощью которой нам удастся выудить десяток-другой изобретений из-под неприятельского носа. Добавим сюда обещанное кардинальное различие между расами, и гремучая смесь из хитинового панциря, титановых заклепок и биомассы Туранчокса обретет жизнь в непробиваемом образе uber-зольдата.

Подобные ухищрения и навороты неизбежно рождают нагромождение кнопок и многоуровневых меню, в которых запутается даже опытный игрок. Во избежание подобных эксцессов заботливыми разработчиками сформирована аж целая команда, задачей которой является исключительно разработка съедобного интерфейса. По всей видимости, от привычной схемы, навязанной в свое время Digital Reality, мало что останется. Путающимся во враждебных меню Hegemonia новичкам обещан рай с подробными тренировочными миссиями и призовыми карамельками за сообразительность. Единственный недостаток мадьярского чуда эргономики – фиксированные клавиши управления, черт бы их побрал...

Выказывая столько заботы, добродушная мама Philos Labs ласково именует свое дитя стратегией от первого лица (читай FPS) в рамках идеологии четырех Икс: eXplore, eXpand, eXploit и eXterminate. Личность аватара понижена с божественного уровня до обычного человека – слегка героя и совсем чуть-чуть долгожителя со своими потребностями, слабостями, наклонностями и половой ориентацией. В отличие от своих коллег, *IG3* отчаянно хочет походить скорее на хорошую книгу, нежели на плохую стратегию. Каждая раса выходит на сцену со своим мировоззрением, религией, дворцовыми интригами и изрядной долей загадочности. Полтора десятка основных миссий и двадцать пять второстепенных делят путь возрождения человечества на шесть параллельных историй. Никакой речи о том, чтобы переметнуться в стан врага, не идет вовсе. Побывать в шкуре захватчиков и пощупать чудо-технологии шести наций получится лишь в многопользовательском режиме. То ли именитый



фантаст выдохся, то ли выдумывать альтернативное развитие сюжета стало лень, но подопечный пилот исключительно двуног и прямоходящ.

Пришел. Увидел. Подождал...

На дальнейшее ожидание уже нет ни сил, ни желания. Нервы на пределе, за прошедшее время «Гиперион» прочитан дважды, Hegemonia уже снится в кошмарах, а куцая демо-версия, ориентированная на экзотическую Matrox Parhelia, упорно вываливает на всеобщее обозрение злополучный синий экран. Впереди еще целый год проволочек и пустых обещаний. Стремление одновременно сделать все круто и при этом максимально все упростить вызывает нездоровые (и очень неприятные ассоциации) с провальнейшей игрушкой *Reach for the Stars*. Если *IG3* минует почетное место в номинации «Разочарование года», будет уже хорошо. Если затянет хотя бы так же сильно, как предыдущая часть, на радостях куплю себе букет колючих роз и слопаю вместе с горшком. Пока же моему желудку ничего не грозит, и красующуюся на официальном сайте дату релиза приходится принимать как должное. Все прекрасно отдают себе отчет, что истинному королю космических стратегий – *Master of Orion 2* – совершенно ничего не грозит, по крайней мере, до выхода *MOO3* (а возможно, и после). При всем при том, руки безотчетно тянутся к штурвалу, а изголодавшийся по культурной информации разум жаждет проникнуться инопланетной философией. Лишь бы хватило терпения...

Меняю ш. на м. Цена договорная

До сих пор не понятно, чего ради авторы серии *Imperium Galactica* – венгерская компания Digital Reality – отказались от разработки сиквела. Возможно, виной тому плохие отношения (или слишком высокая предложенная сумма) с издателем из Дойчляндии, положившим глаз на торговую марку. Не менее вероятно и то, что еле заметный успех второй части поубавил энтузиазма у разработчиков. Но сдается мне, что сомнительное стремление бросить все ради чертовски красивого, но еще менее проработанного проекта есть неотъемлемая часть загадочной души бывших братьев по соцлагерю.



Осадные машины играют огромную роль при штурме вражеских укреплений.





Орда варваров атакует римский форт.



Египетские боевые верблюды и колесницы построены в поле.

Для страдающих манией величия маньяков, стремящихся к мировому господству, нет более скучных занятий, чем сбор ягод, рубка деревьев или добыча руды. Ведь в конечном итоге истинным мерилом ваших стратегических способностей является поле брани, а не сбор продовольствия. Ребята из Pyro Studios, создатели серии Commandos, представляют общественности свою новую игру под названием *Praetorians* – RTS, в которой нет занудной экономики, и в которой вы сможете целиком посвятить себя самому увлекательному в мире занятию – войне.

В Praetorians отсутствуют такие «классические» элементы жанра риал-тайм стратегий, как фермы, бараки и пеоны. Здесь вам не нужно тратить минимум полчаса на отстройку колонии – боевые действия начинаются немедленно после запуска игры. Единственный имеющийся «ресурс» – население захваченных деревень, которые снабжают вас новыми рекрутами. Соответственно, главный аспект геймплея – контроль за стратегически важными городами, ибо Господь и Фортуна обычно принимают сторону того, у кого больше войско.

Доступные игровые режимы аналогичны тем, что имеются в большинстве RTS. Одиночная кампания состоит из более чем 20 миссий, действие которых разворачивается в различных провинциях необъятной Римской Империи. Мы будем сражаться со свирепыми варварами в заснеженной Галлии, с религиозными фанатиками – в раскаленных песках Египта, с предателями – на зеленых холмах в самом Риме. Разнообразные ландшафты и трехмерные юниты *Praetorians* откровенно радуют искушенный геймерский глаз.

Тех, кто мечтал о *Roman: Total War,* я вынужден огорчить – *Praetorians* совершенно из другой оперы. Несмотря на то что действие разворачивается во времена Юлия Цезаря, авторы не стали грузить нас реальными историческими фактами. Например, под вашим командованием могут воевать отряды гладиаторов. Или, скажем, кавалерия, намного больше напоминающая средневековых рыцарей, чем республиканских наемников. Войска идут в бой с кличем «За Императора!», хотя при Юлии Цезаре Рим был еще республикой.

Впрочем, несмотря на пренебрежение к мелочам, в целом *Praetorians* является достаточно реалистичной игрой. Так, юниты подвержены усталости, отряды могут использовать для защиты различные природные укрытия, например, лесные массивы, и, скрываясь за ветвями деревьев, устраивать противникам засады. Различные войска используют исторически достоверные тактические приемы – скажем, римские легионеры бросают во врага тяжелые копья непосредственно перед началом ближнего боя.

Пресс-версия, предоставленная нам, работала на удивление гладко и стабильно. Учитывая безупречный послужной список студии Pyro, можно с высокой долей вероятности предположить, что выходящие в первой половине 2003 года *Praetorians* окажутся отличной игрой, способной удовлетворить захватнические амбиции даже самых искушенных стратегов.

PRAETORIANS

ИНФОРМАЦИЯ ОБ ИГРЕ

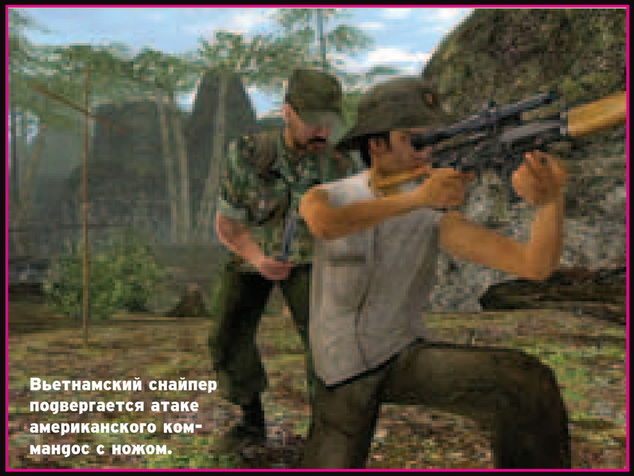
ИЗДАТЕЛЬ: **EIDOS**
РАЗРАБОТЧИК: **PYRO STUDIOS**
ЖАНР: **REAL-TIME STRATEGY**
ДАТА ВЫХОДА: **МАРТ 2003**

Смерь и разрушение на фоне древнего Рима. Дай Люо

Реалистичные погодные эффекты создают наиболее полную иллюзию присутствия.



В игре нужно будет уметь ориентироваться по карте и компасу. Смелая задумка!



Вьетнамский снайпер подвергается атаке американского коммандос с ножом.

VIETKONG

Самое реалистичное возвращение в Ад конца 60-х. **Святослав Торик**

США, несмотря на весь свой пафос и лоск, любит иногда напомнить своим согражданам о том, что она не всемогуща, а все мы смертны. В Голливуде было снято несколько фильмов о самой разрушительной по отношению к Штатам операции Второй мировой – *«Перл-Харбор»*. Позже не забыли и войну в Корее. Но, тем не менее, самой любимой пораженческой темой была, есть и скорее всего долго еще будет война во Вьетнаме.

Маленькая поправка: *Vietkong* делают европейские разработчики Pterodon и Illusion Softworks, которые ввиду своего чешского взгляда на эту войну вряд ли относятся к вьетнамской трагедии так, как делают их коллеги по ту сторону Атлантического океана. Впрочем, они не столько поднимают болезненную для США тему, сколько делают хороший добротный FPS. О котором, собственно, и речь.

Итак, 1967 год. Вас зовут Стив Хокинс и вы являетесь лидером Пятой Группы Войск Специального Назначения команды А-216. Вас и пятерых соратников по группе забросили в самое сердце душных азиатских джунглей с одной целью: показать, кто в доме хозяин. Буквально на пальцах, сжимающих спусковой крючок автомата, вам придется доказать хитрым вьетнамцам, что вы не лыком шиты, аж 20 раз – по числу миссий. При этом все уровни будут делиться на четыре вида. Во-первых, это экшен-миссия. Здесь вам дадут развернуться по полной программе. Представьте себя за тяжелой вертолетной пушкой, легким минигам небольшого джипа или пулеметом, установленным на борту скоростного катера. Скорость, бешеный ритм, сотни трупов и пули свистящие над головой – в лучших традициях голливудских боевиков. Второй тип уровней – одиночные миссии, в которых вы будете бегать по джунглям, отстреливать особо невнимательных вьетнамцев, устраивать поединки на автоматах с отрядами скаутов, обезвреживать растяжки с гранатами и заниматься всем остальным, чем вы занимались бы в каком-нибудь *Soldier of Fortune*. Третий вариант – мультиплеер, жестокое побоище двух команд: Армии США и Вьетнамской Армии. И, наконец, четвертый тип миссий – командные задания. Вместе с вашими помощниками вы обязаны прорваться к зоне посадки вертолета, по ходу марш-броска используя особенности и профессиональные навыки всей команды.

Кстати, о команде. В нее, помимо вас, входит еще пятеро ребят: Крокер (Медик), Дефорт (Радист), Хорнстер (Пулеметчик), Бронсон (Инженер-механик) и Дай Нат (Навodчик). Все они будут необходимы в той или иной ситуации. Медик полечит раненого бойца, Радист вовремя доложит обстановку Штабу, Пулеметчик отправит в лучшие миры кучкующиеся соединения противника, Механик вовремя починит испортившуюся деталь оборудования, а Наводчик будет необходим для вычисления точных координат укреплений врага. Четкое командное взаимодействие – вот залог успеха спецоперации.

Опасные джунгли

Чтобы воссоздать приближенное к реальности окружение (джунгли, вьетнамские постройки и так далее), разработчики совершили туристическую поездку в места боевого позора войск США: во Вьетнам. Помимо осмотра достопримечательностей, дизайнеры внимательно ознакомились с открытыми архивными документами, касающимися Вьетнамской Войны, рассмотрели фотографии, поговорили с ветеранами, почитали мемуары. В общем, подошли к делу с максимальным охватом. Все это говорит о том, что все составляющие уровней и миссий будут предельно реальными: от дизайна флоры и фауны до поведения врагов, оружия и техники.

Разработчики не преминули упомянуть, что техника в игре также взята с реальных образцов. Таким образом, мы увидим следующих героев Вьетнамской Войны: вертолет UHD1 Huey, джипы M151 Mutt и ГАЗ 69, зенитный комплекс ЗРК-2, самолет F-5 и грузовой вертолет CH47 Chinook. И, что самое главное, всем этим можно будет смело порулить в процессе игры.

Скорость, бешеный ритм, сотни трупов и пули, свистящие над головой, – все в лучших традициях голливудских боевиков.

Красота по-вьетнамски

Движок, на котором разрабатывается *Vietkong*, оригинален сам по себе. Несмотря на имеющийся за плечами Pterodon игровой запас в виде *Flying Heroes*, движок разрабатывался с нуля. К сожалению, разработчики не выдают спецификации своего движка, но доподлинно известно, что он будет поддерживать аудиосистему EAX. Остальное приходится рассматривать на скриншотах.

Итак, рассматривая несколько скриншотов, можно точно определить присутствие динамического освещения, наличие расползающегося тумана, смену времени суток (хотя, возможно, время суток определяется конкретной миссией). Также в поле зрения попало большое количество трехмерных деревьев с ветками, листвой и всем, что полагается нормальному трехмерному дереву. В свете того, что большинство трехмерных игр до сих пор не отошло от стандарта пиксельных объектов на карте, эта способность движка *Vietkong* не может не радовать. Различные развалины на другом скриншоте отчетливо показывают, что движок умеет показывать множество объектов на одном экране и это не вызывает тормозов у игроков на средней конфигурации. На следующей картинке мы видим модель какого-то автомата. Модель оружия выполнена в высоком разрешении, каждая деталь тщательно прорисована. Увы, нам пока что не дано увидеть это великолепие в действии, но как же, черт побери, хочется!..



Даже внутренности кабины вертолета отрисованы очень четко и настолько реалистично, насколько позволяет технология.

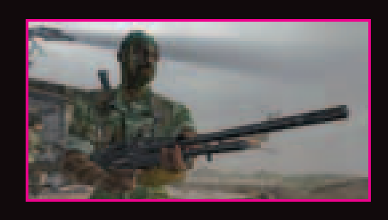


Далее мы наблюдаем воду. Как бы статична ни была картинка, но честные водопады, прозрачность и переливы воды можно определить как «достойные» хорошей игры.

Враг не пройдет

Разработчики обещают, что искусственный интеллект будет менее искусственнее и более искуснее в плане работы в команде. Несмотря на то что ваши напарники – суть боты, они будут вести себя как и полагается члену команды: выполнять только то, что прикажут. Если прикажут прикрывать командира, то они именно это и сделают. Прикажут отступать – начнут отступление. Не говоря уже о мгновенной реакции на приказ типа «Починить оборудование» или «Вызвать артиллерию». Враги, как обещается, будут уметь прятаться за укрытия, перекатываться и всячески избегать попадания под огонь вашей бригады.

На данный момент это все, что известно о *Vietkong*. Разработчики уже выпустили multiplayer demo, полная версия ожидается весной этого года.



ИНФОРМАЦИЯ ОБ ИГРЕ

ИЗДАТЕЛЬ: TAKE-TWO INTERACTIVE
РАЗРАБОТЧИК: PTERODON И ILLUSION SOFTWORKS
ЖАНР: FPS
ДАТА ВЫХОДА: ВЕСНА 2003

Местный огнемет – просто чудо. И что самое удивительное – эффективное.

Unreal 2: The Awakening

Летаргическое пробуждение. **СЕРГЕЙ ЖУКОВ**

ИНФОРМАЦИЯ ОБ ИГРЕ

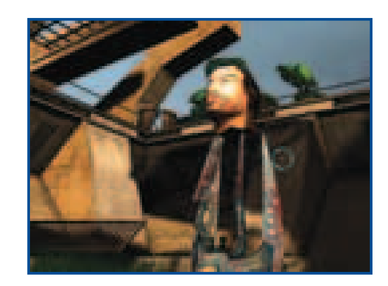
ИЗДАТЕЛЬ: **INFOGRAMES**
РАЗРАБОТЧИК: **LEGEND ENTERTAINMENT**
ЖАНР: **FPS** РЕЙТИНГ ESRB: **C 17 ЛЕТ, КРОВЬ, НАСИЛИЕ**
ЦЕНА: **$49.99** ТРЕБОВАНИЯ: **PIII-733MHZ, 256MB RAM, 32MB VIDEO, 3GB НА ДИСКЕ**
РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: **P4-1.2GHZ, 384MB RAM, 64MB VIDEO, 3GB НА ДИСКЕ**
MULTIPLAYER: **НЕТ**

Происходящее с *Unreal 2: The Awakening* до боли напоминает аналогичное ДТП, случившееся пару лет назад. Тогда всех удивил Питер «Bullfrog» Молинье, а сегодня в роли Санта-Клауса выступает другой ветеран-стахановец игроплавильного цеха. В остальном – сплошное дежавю: дрожащие руки, сжимающие свежие скриншоты, таймеры, отсчитывающие минуты до официальной даты релиза, и... легкое недоумение в финале. Все больше походящая на павильон для демонстрации возможностей своих свежеиспеченных движков компания Epic Games порой впадает в амнезию, напрочь забывая о главном. Вышедший в далеком уже девяносто восьмом, гениальный во всех отношениях *Unreal* надолго стал предметом подражания для первоклассников. Появившиеся позднее *SiN, Half Life, Alien versus Predator 2* и иже с ними поддержали эстафету сюжетно-ориентированных шутеров, при этом оставаясь Играми (да, вот так, с большой буквы и никак иначе). От *Unreal 2* ждали не меньшего размаха и соответствующей энергетической ценности в пределах знакомой вселенной, по самое «не хочу» забитой скаржами (и неважно, что в Legend их называют «скаар»). В итоге место действия осталось неизменным, но вот пресловутая «энергетическая ценность» снизилась до диетических порций, а масштаб игры – до размеров коллекционных паровозиков.

Atlantis calling

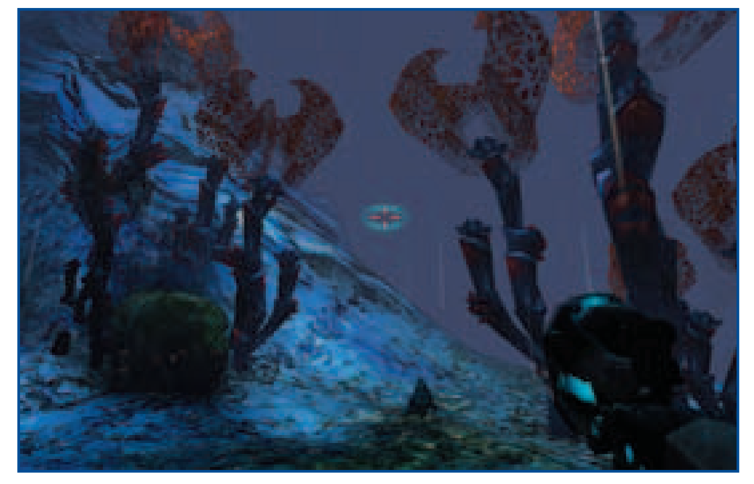
Вместо провинциального уголовника нашим альтер эго на ближайшие 6-8 часов становится разжалованный за неподчинение пехотинец, ныне работающий на ООО Terrain Colonial Authority (TCA). Бывший спецназовец вынужден скакать, словно пасхальный кролик, по недавно колонизированным планетам на краю галактики, патрулируя окрестности на списанном суденышке Atlantis. Джон Далтон – харизматичная личность с аккуратной стрижкой (кто-нибудь объяснит мне, почему практически все крутые парни – предельно лысые?), добродушным взглядом и стойким желанием вернуться обратно в морпехи. Почти Вин Дизель. В качестве напарников ему достался отряд таких же отверженных: потенциальная порнозвезда Аида – «мозг» корабля, его интеллектуальная прослойка; обитатель хитрого скафандра улиткообразный пилот Не'Бан, прибывший по программе обмена пилотами; спившийся механик-оружейник Айзек. Дикая компания из кошмаров Хана Соло.

Размеренную жизнь пограничного патруля нарушает сигнал бедствия с базы корпорации Liandri, где внезапное вторжение чужеродных организмов существенно сократило потребление пищи местными работниками. Выполняя поручение TCA, экипаж «Атлантиса» ввязывается в неприятную историю, обладающую всеми атрибутами современного sci-fi, которые давно уже успели навязнуть в



Одна из первых жертв нападения изарианцев смотрит на закат.

Вышедший в далеком уже девяносто восьмом гениальный во всех отношениях *Unreal* надолго стал предметом для подражания.



Наверное, самый причудливый из всех мир Na Koja Abad. Впечатление, как будто находишься под водой.



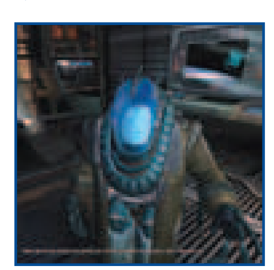
Мечта энтомолога ростом в десять футов.



Ну чем не Виктория Здрок? Даже гадюка на пузе и пистолет на бедре не портят.



Радиоактивная зима в Ady. Hell – одна из четырнадцати лун планеты Gaigan.



Блудный принц-улитка Не'Бан сообщает о вынужденной посадке на Клидоне.

зубах… Могучая раса, изваявшая невразумительной силы артефакт и раскидавшая части оного по нескольким планетам… Коррумпированное начальство, использующее преимущества власти в негативных целях… Грызущиеся друг с другом корпорации и мешающиеся под ногами алиены в качестве шумового фона… Штатный фантаст Legend Entertainment – Боб Бейтс (Bob Bates) – явно не рассчитывал на лавры Толстого. Тем не менее, ему удалось превратить *Unreal 2* в небольшой, но в меру увлекательный рассказ с прекрасно проработанными персонажами и непременными голливудскими остротами. Местный клоун в лице Далтона больше всего напоминает Блейда (кстати, тоже Джона) из *SiN*. Разве что в качестве партнера по шуткам вместо кулхацкера J.C. выступают сексапильная Аида и неблагодарные солдаты науки.

Unreal на час

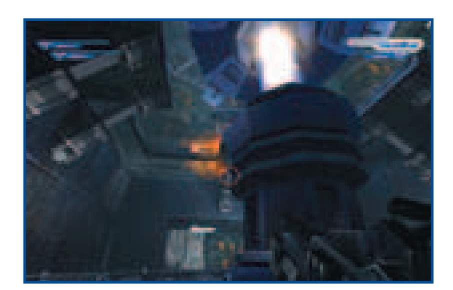
Сопровождение зануды-ученого входит число редких заданий, отличных от стандартного kill'em all, перекочевавшего в *Unreal 2* прямиком из первобытных шутеров. Практически все остальные миссии (числом около дюжины) сводятся к легализованному отстрелу инопланетной биомассы или наемников, защищающих интересы не терпящих конкуренции компаний. Как и планировали сами разработчики, последние вызывают наибольшие проблемы, умея не только отстреливаться в ответ, активно используя alt-fire и генераторы защитных полей, но и обладая повышенной огнеупорностью. Зато с собственными мозгами они дружат слабо, метко стреляя по стоящему в двух шагах баллону с пропаном или внезапно застывая на одном месте с задумчивым выражением на лице. Проходить *U2* на уровне сложности ниже hard – значит окончательно испортить впечатление, собрав пресловутый артефакт за один короткий вечер. Получасовой моцион с автоматом наперевес – и мы уже смотрим очередной скриптовый ролик. Увлекает. Выкидываем пять минут на общение с товарищами, еще две – на заигрывание с очаровательным представителем фауны Святилища, тайком пробравшимся на корабль, и снова высаживаемся на очередную планету с целью отстрела еретиков. Однообразный распорядок разбавляют дефицитные поручения вроде охоты на скаржей, сидя на верхней площадке коммуникационного центра, или охраны намазанной медом двери во время починки сгоревшей проводки корабля на Капигане.

Для этих целей арсенал мистера Далтона доверху забит смертоносными железками, начиная от простейшего пистолета и слегка кхм… необычного шотгана и заканчивая нелепой Spider Gun и стопроцентно читерским генератором черных дыр. Снайперская винтовка, базука и многоцелевой гранатомет прилагаются. Джентльменский набор, не блещущий оригинальностью и не претендующий на баланс в многопользовательском режиме (которого здесь к тому же нет), зато умеющий более-менее достоверно имитировать отдачу. На удивление весь этот металлолом практически не имеет ярко выраженных фаворитов (межпространственная гильотина не в счет), заставляя вас регулярно менять оружие не только по причине нехватки закончившихся патронов. Изредка нам разрешают расставлять генераторы силовых полей, стационарные пулеметы и карманные ракетницы. Правда, доступны они исключительно в определенные сценарием моменты, в остальное время ограничивая жадных до разнообразия игроков стандартным набором деструктивных игрушек.

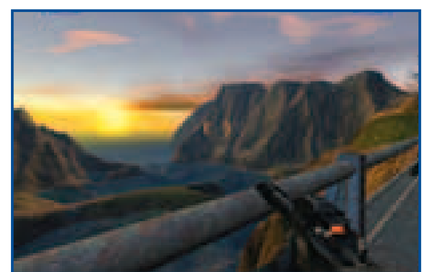
Первые пару часов детище Epic воспринимаешь как аркаду. Небольшие уровни, прыжки по торчащим из земли колоннам и плитам, дурацкое ползанье под лазерными лучами, наиболее откормленный экземпляр районного зоопарка в конце пути – все мало подходит претендующему на некоторую серьезность произведению в жанре НФ. Впрочем, в конце концов, заканчивается даже это. Причем очень быстро. Интрига пропадает, оставляя место примитивному истреблению гуманоидов. Некоторые задания кажутся высосанными из пальца и смотрятся совершенно не к месту на фоне продуманного до мелочей дизайна уровней. Какому безумному архитектору пришло в голову воткнуть

ЭПИЧЕСКИЙ ЗАЛОГ УСПЕХА

Те, кто по причине возраста или отсутствия потребности пропустил в свое время шедевр от Epic Games, вряд ли знают, что оригинальный *Unreal* – одна из немногих игр, чью жизнь продлила… музыка. До сих пор желание стереть пыль с часового диска с саундтреком регулярно посещает вашего покорного слугу. Увы, пришедшие на смену авторам шедевральных треков не менее талантливые в прошлом композиторы смогли выжать из себя лишь ряд бездушных мелодий, больше подходящих третьесортным стратегиям серии *C&C: Anything else*.



Кажется, это *Red Faction*. Или *Half-Life*. Как будто вчера тут был...



Закат с дамбы на планете Северная. Is «damn» is not one of your forbidden words?



С оформлением оптического прицела явный перебор.

выключатель вентилятора, высасывающего всякую гадость из производственных помещений (только вдумайтесь!), в вентиляционную трубу ЗА этим самым вентилятором??! Дотянуться до искомой кнопки и не сломать шею – задача из неразрешимых. Но, черт побери, «that's why I get big bucks!»

Красота по...

Недостаток внутреннего содержания *Unreal 2* с лихвой компенсирует безупречной внешностью. Жозефина Бонапарт нашего времени ходит по залу в золотом платье, украшенном бриллиантами, машет веером с ручкой из слоновой кости, кокетливо улыбается гостям и производит благоприятное впечатление. Пока молчит. Невероятно качественные текстуры позволяют разглядеть на руке протагониста стертую наполовину надпись, выдающую модель и серию брони. Они же так
и тянут потрогать шершавую стену лаборатории и покопаться в стопке дисков Greatest Hits of 20th Century. Три года, ушедшие на разработку десятка отличных друг от друга миров, не прошли даром. Буквально дышащая поверхность Ахерона, заваленная радиоактивным снегом Eizo VI-C и пустынная Sulferon с торчащими из песка скелетами гигантских животных запоминаются своими неповторимыми пейзажами. Жаль лишь, что пребывание на них обычно ограничивается несколькими минутами. Девяносто процентов времени проходит в стенах урбанистических построек, интерьер которых местами нагло стянут из того же *AvP 2* или *Red Faction*.

Требующая запредельных ресурсов красота заставит многих либо урезать аппетиты по части настроек видео, либо обзавестись новомодной железкой ради нескольких часов удовольствия. Самый реалистичный на сегодняшний день огнемет, с которым гуляет Джон Далтон, с радостью введет в состояние легкого ступора почти любую систему, выплевывая во врагов практически идеальное пламя. Поделки заморских кудесников с давних пор подстегивают прогресс, избавляя играющую общественность от лишних сбережений. Тем не менее, качественные модели, обладающие самыми настоящими, стоящими ОТДЕЛЬНО друг от друга пальцами, в наше время – большая редкость. Лишь единичные поделки вроде *Project Eden* и *Unreal 2* могут похвастаться вразумительными конечностями вместо угловатых кулачков с нарисованными прорезями. Это подкупает. Но ненадолго.

Впечатление от окружающего великолепия портит невероятное количество ошибок кода, то и дело отправляющих несчастных любителей EAX глазеть на скучный рабочий стол. Невероятно куцый, хотя и очень качественный звук оказывается на поверку врагом номер один для тех, кто желает провести пару спокойных часов за игрой. Приходится выбирать между шикарными раскатами выстрелов из винчестера и правильным позиционированием голосов, сопровождаемыми ежеминутными вылетами в Windows,

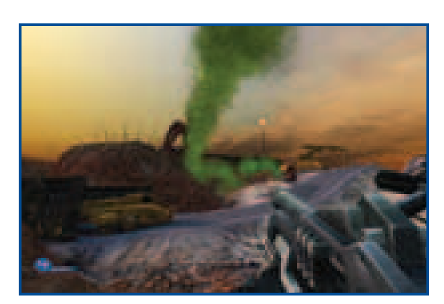
Проходить *Unreal 2* на уровне сложности ниже hard – значит, окончательно испортить себе впечатление.

и кисленьким стерео, рассчитанным на владельцев двадцатидолларовых колонок Genius. Отключив музыку, и вовсе рискуешь оглохнуть от... преступно малого количества звуковых эффектов. И это после акустического великолепия *Alien vs. Predator 2* и *Medal of Honor: Allied Assault*. Стоит ли уделять так много внимания качеству товара, если им практически нельзя пользоваться?..

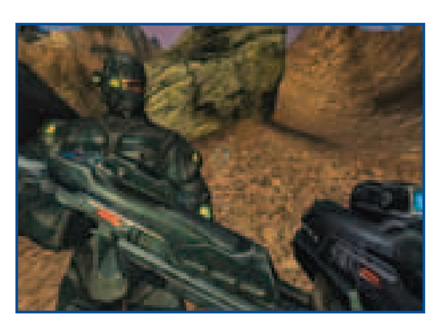
Картина с дырой

Unreal 2 сильно напоминает мне мой предыдущий мобильник – стильный, удобный, почти идеальный, но несколько раз в день впадающий в бессознательное состояние. Неподдающемуся описанию счастью, постигшему меня в день избавления от технологического монстра, предшествовала не меньшая радость от появления данной модели на прилавках и последующей ее покупки. *U2* относится к разряду тех произведений, которые ждешь, ради которых экономишь деньги на попкорне и ограничиваешь потребление алкоголя до гомеопатических доз. Но, как и в истории с приснопамятным *Black & White*, в свежезавезенных коробках оказывается красивая до инфаркта обувь с картонной подошвой и сроком службы в полчаса. Прокисший виноградный сок в бутылке из-под коллекционного французского вина столетней выдержки. Никчемная золотая безделушка, наконец. Несколько часов игры пролетают незаметно. Артефакт собран, всем несогласным роздано по персональной дыре, а главгерой в спасательной капсуле движется в неизвестном направлении на фоне ясно читаемого «...to be continued». Годы разработки принесли немного не то, чего ждала общественность от торговой марки *Unreal*. Как минимум, никто не ждал получить в награду за столь долгое терпение сборную солянку из вторичных идей ценой в пятьдесят условных президентов.

И в этой ситуации более ранний выброс на прилавки *Unreal Tournament 2003* начинает казаться продуманным и тактически верным шагом. Похоже, Infogrames прекрасно понимала, что продолжение древнего хита не только не оправдает надежд, но и раз и навсегда изменит отношение играющей публики ко всем продуктам со словом unreal в названии. Хотя, конечно, никто не рассчитывал на то, что продавцы, мерзнущие за прилавками местного рынка контрафактной продукции, будут чуть ли не со слезами на глазах УМОЛЯТЬ нас приобрести *U2*. И это – учитывая цену в стандартные два-три доллара за диск. Что уж говорить про тех несчастных, кто все же решится приобрести коробочную версию презентации новоиспеченного движка, начитавшись недоуменных ревю заморских рецензентов... Для многих из них *Unreal 2* оставит впечатление, схожее с посещением пригородной резиденции монарха – пышно, великолепно, грандиозно, но всего три зала плюс одна уборная с тряпками и мусорными ведрами. Этакая пятиминутная экскурсия для тех, чья потребность в прекрасном спит триста шестьдесят четыре с половиной дня в году. Остается лишь надеяться, что подхватившие эстафету лицензирования разработчики пойдут чуть дальше пустого раскрашивания фасада во все цвета радуги, отведя больше времени на саму игру. Ведь иногда грамотный экскурсовод способен с успехом скрасить недостаток экспозиции...



Живая планета Acheron вокруг, незваный попутчик за спиной. Портит обшивку прикладом штурмовой винтовки.



Встреча бывших сослуживцев неподалеку от постсоветской плотины.

ВЕРДИКТ ★★★★☆

Красиво. Местами душевно. Но от торговой марки такой величины хочется гораздо большего, чем скромные десять часов игры средней привлекательности.


В некоторых миссиях боевые машины вроде этого танка «Шерман» выступают в качестве интерактивных объектов.



Deadly Dozen: Pacific Theater

Грязная дюжина наконец-то получила Медаль Почета. **ДАЙ ЛЮО**

ИНФОРМАЦИЯ ОБ ИГРЕ

ИЗДАТЕЛЬ: **INFOGRAMES**
РАЗРАБОТЧИК: **NFUSION**
ЖАНР: **ACTION**
РЕЙТИНГ ESRB: **С 13 ЛЕТ, КРОВЬ, НАСИЛИЕ**
ЦЕНА: **$29.99** ТРЕБОВАНИЯ: **PENTIUM II 550, 128 MB RAM, 650 MB НА ДИСКЕ, 3D-КАРТА С 16 MB**
РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: **PENTIUM III 900, 3D-КАРТА С 32MB**
MULTIPLAYER: **INTERNET, LAN (2-32 ИГРОКА)**

Оказавшись на открытом месте, вы сразу становитесь превосходной мишенью для вражеских снайперов.

Нас мало, но вы в тельняшках. Потому что вы – бойцы 1-го Морского отряда специального назначения. Война между Японией и США в самом разгаре, и ваш взвод был отобран для проведения серии специальных операций против японских сил. Действовать, как правило, предстоит в тылу врага, а задания включают диверсии, сбор разведывательных данных и иногда даже атаки на укрепления противника.

Как явствует из названия, игра *Pacific Theater* целиком и полностью посвящена Тихоокеанскому театру военных действий. Перед началом каждой миссии вы набираете группу, в которой может быть до четырех человек, а также решаете, какое оборудование они возьмут с собой на задание. У каждого солдата есть 11 атрибутов. Несмотря на то что каждую миссию можно пройти несколькими различными способами, наиболее эффективная тактика – прятки в сочетании со снайперской стрельбой. Чтобы по максимуму использовать всех бойцов группы, мы можем переключаться между ними прямо во время миссии.

Как правило, каждая миссия включает несколько различных задач. В отличие от линейной и сильно заскриптованной *Medal of Honor, Pacific Theater* предоставляет игроку довольно много возможностей выбора и способов решения одной и той же проблемы. Ландшафты выполнены достаточно правдоподобно, а непроходимые тропические джунгли смоделированы просто на отлично. Густая листва служит отличным укрытием, причем как для вас, так и для противника, а оказавшись на открытом месте, вы сразу становитесь превосходной мишенью для вражеских снайперов. AI врагов вполне адекватен, хотя суперменами японцы все-таки не стали (и слава Богу). Так что если ваши ребята решат вдруг броситься в лобовую атаку, их моментально засекут и прикончат несколькими меткими выстрелами. Но зато бойцы с прокачанным навыком Infiltration могут незамеченными подкрадываться к противнику на очень близкое расстояние и осуществлять весьма эффектные молниеносные операции.


Как правило, перестрелки проходят на дальних дистанциях. Если вы столкнулись с противником нос к носу, то можете сразу же давить кнопку Load Game.

Самый слабый аспект игры – это мозги ваших товарищей по команде. Они умеют засекать врага и открывать огонь без специального напоминания, но вот pathfinding… Можете представить себе слепого, потерявшего трость? Вот примерно так они и ходят… Периодически бравые вояки застревают у камней и деревьев, а уж про открывание дверей речи вообще не идет… Кроме того, необходимо в обязательном порядке отключить опцию friendly fire, ибо AI напарников не способен постичь, что стрелять во врагов надо МИМО вас, а не ЧЕРЕЗ вас.

Мультиплеер поддерживает несколько различных режимов, включая возможность совместного прохождения всех миссий. К сожалению, работает он нестабильно, да и найти партнеров в Сети весьма проблематично.

Тем не менее, невзирая на все недочеты, *Pacific Theater* – весьма увлекательная игра. Учитывая ее низкую цену, я искренне рекомендую этот шутер всем фанатам жанра, а особенно тем, кто интересуется Второй мировой войной.

ВЕРДИКТ ★★★★☆

Идеальное соотношение цена/качество.

Вот такими «вкусными» скриншотами нас заманивали разработчики...

Command & Conquer: Generals

EA Pacific возвела новый игровой бастион. Бастион чистого, беспримесного попса. **СВЯТОСЛАВ ТОРИК** и **АЛЕКС ГЛАГОЛЕВ**

ИНФОРМАЦИЯ ОБ ИГРЕ

ИЗДАТЕЛЬ: **ELECTRONIC ARTS**
РАЗРАБОТЧИК: **EA PACIFIC**
ЖАНР: **RTS** РЕЙТИНГ ESRB: **C 13 ЛЕТ, КРОВЬ, НАСИЛИЕ**
ЦЕНА: **$49.99** ТРЕБОВАНИЯ: **PIII-600MHZ, 256MB RAM, 32MB VIDEO, 1 GB НА ДИСКЕ**
РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: **P4-1.2GHZ, 512 MB RAM, 64MB VIDEO** MULTIPLAYER: **NTERNET, LAN (2-8 ИГРОКОВ)**

С каких пор уже ведутся разговоры о том, что жанр стратегий в реальном времени себя исчерпал? Давно ли *CGW* писал, что последняя великая RTS уже вышла (имеется в виду *Age of Mythology* – ред.) и никаких перспектив у жанра просто не осталось? Однако EA Pacific решила попытать счастья и выехать в лидеры чартов на старых заслугах, выпустив в свет *C&C: Generals*.

Ход, конечно, беспроигрышный. В умах абсолютного большинства геймеров магическая формула «си-энд-си» способна описать все безбрежное пространство RTS. Что бы ни говорили злопыхатели, *Dune 2* была штучной работой. А вот *Command & Conquer* стали «самыми что ни на есть», «определившими собою все направление», «заложившими традиции жанра»... Когда кто-то произносит: «животное», девяносто процентов представят собаку. Когда говорят: «RTS», все подразумевают *C&C*.



Новая пытка танком – толкать противника под коленки, пока тот полностью не обессилит.

Создатели самой попсовой стратегической серии за всю историю жанра представили на вернисаже массовой культуры новый экспонат, вполне способный стать современным памятником посредственности, возведенной в культ, – своих долгожданных *«Генералов»*.

Новое – правильно переделанное старое

Всем известно, что большинство игр серии Command & Conquer страдали одним весьма характерным недостатком – жутким дисбалансом конфликтующих сторон. При этом существовал единый универсальный рецепт прохождения любой миссии, ставший победенческой парадигмой всех поклонников RTS: развивается база, отстраивается куча наиболее мощных танков, с помощью которых оперативно ровняются с землей все укрепления противника.

Разнообразить сценарий возможных действий не смог даже мультиплеер, ибо первым делом игроки бросались клепать танки типа «Мамонт» (Mammoth), и на поле боя действовало одно-единственное правило: «кто не успел – тот опоздал». «Мамонты» были идеальным оружием против ВСЕХ родов войск: с одинаковым успехом выносились танки, пехота, вертолеты и прочая, прочая.

C&C: Generals изначально позиционировались как совершенно новый продукт под старой вывеской. Нам обещали оригинальный сюжет, сбалансированный процесс и в качестве бонуса – счастье в личной жизни. От прежних «си-энд-си» должна была остаться только рамочка, которой обводятся войска, да пара-тройка классических приемов (сначала электростанция – потом сборник ресурсов, «утром деньги – вечером стулья»). Ну а все остальное... Хотел сказать «новое», но придется констатировать – вторичное.

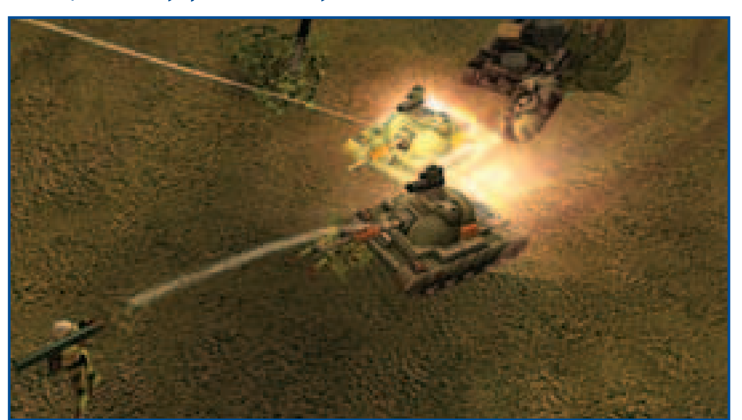
Три цвета радуги

Начнем с сюжета. Прямо-таки новое слово в серии! Конфликт разворачивается между США, Китаем и некой Глобальной Независимой Армией, которая, как это теперь модно, является сборищем исламских фанатиков. Оригинальный ход! Советская угроза сменилась китайской, занесшей в компании с арабами свою коварную руку над оплотом международной демократии. Выдумать такое – мало и тех трех лет напряженного творческого поиска, что минули с выхода *Red Alert 2*.

Поначалу кажется, что противоборствующие стороны будут отличаться во всем: от метода сбора ресурсов до предпочтительно-



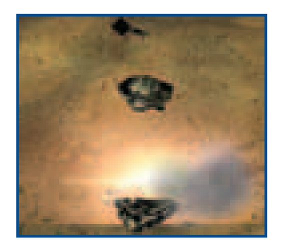
Вот она, хваленая графика - во всей красе!



Сложно сказать, чем этот «оператор базуки» отличается от арабского камикадзе. Стрелять с такого расстояния – чистое самоубийство.



По мнению разработчиков, главное во время взрыва – это успеть прикрыть лицо, и все будет в порядке.



Вот он, момент истины. Шикарная графика, демонстрируемая на официальном сайте, – от лукавого, воспользовавшегося для прельщения геймеров PhotoShop'ом.



Вертолет оплота демократии за добычей чужих ресурсов.

го рода войск. Если вы помните, в предыдущих стратегиях от Westwood (и не только серии *C&C*) каждая из сторон конфликта добывала ресурсы одним и тем же способом: харвестер выгонялся в поле, собирал некоторое количество спайса, камней или тибериума, затем полз домой сдавать собранное. Жажда новизны подтолкнула разработчиков предложить разбиение на «типы харвестеров».

В США, например, принято собирать ресурсы с помощью вертолетов (видимо, потому что там самая сильная авиация). Хитрые китайцы используют для этой цели грузовики, а варварская Глобальная Независимая Армия арабов, занимающих, по мнению разработчиков, видимо, промежуточное положение между питекантропами и неандертальцами, само собой, эксплуатирует труд подневольных рабочих (фактически – аналог орковских рабов из *WarCraft*).

В первой части *C&C* излюбленным тактическим приемом, отрезающим противника от ресурсов, была постройка пятерки вертолетов, регулярно уничтожающих с воздуха вражеские «комбайны», теперь же ситуация поменялась кардинально: следует обзаводиться средствами ПВО как раз для отстрела демократических вертолетов, так и норовящих украсть все ресурсы у зазевавшегося противника. Боюсь, как бы такое радикальное изменение геймплея не нанесло особо впечатлительным игрокам психической травмы...

Отчасти стратегическое развитие каждой из трех армий определяют специальные бонусы. У одних это высокие технологии: вдарить по командному центру противника лучом со спутника, у других – надежда на сильную лобовую атаку: двинуть десяток мощных танков на базу противника так, чтобы мало не показалось. Третьи предпочитают ловить врага на несоблюдении элементарной техники безопасности: устраивать ловушки, заманивать в западни и так далее. Сразу скажем, что на деле такая «уникальность» оборачивается фирменным «син-энд-си'шным» дисбалансом.

Цвет синий: Американцы

Как уже говорилось, американцы сильны авиацией. У чукчей не найдется столько слов для обозначения снега, сколько у самых мирных миротворцев в мире имеется разномастных крылатых машин узкоцелевого назначения. Взять хотя бы маленький, но чрезвычайно коварный самолет: он отлично атакует здания, откусывая от healthbar`а приличных размеров ломоть, и летит настолько быстро, что ракеты в него попросту не попадают, однако сразу же после сброса фугасного снаряда его скорость почему-то снижается на 50%, после чего его можно сносить хоть вслепую. Геймерам со стажем наверняка сразу вспомнятся одноразовые орнитоптеры из *Dune 2*. А вот другой самолетик, предназначенный для атаки легкой техники -- летает юрко, стреляет слабенько. На закуску есть противопехотный вертолет, поражающий цель разрывными ракетами, а затем добивающий ее из пулемета. При этом против зданий и техники он вообще бесполезен.

Американская тяга к заоблачным высям отразилась и на видах супероружия. Одно из этих орудий возмездия, чем-то напоминающее старый-добрый Ion Cannon, обрушивается на врага со спутника каждые четыре минуты (правда, перед этим надо поставить уймищу построек). А для другого нужно еще набрать определенный рейтинг (об этом позже), но зато потом с его помощью легко решается любой конфликт: ковровая зачистка напалмом – весьма убедительный довод убеждения

Кроме того, для услады аэрофилов предоставлены парашютисты-десантники, аэрошпионы, воздушные бомбежки и много другое. Впрочем, наземными юнитами Америка также не обделена. Помимо стандартных пехотинца с автоматом и пехотинца с базукой, имеется некий сержант Болдер – практически точная копия Командо из оригинального *C&C,* только без снайперской винтовки. Хотя

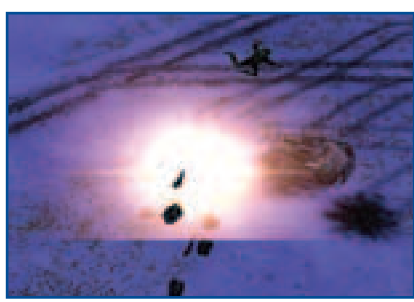
КОМАНДОВАТЬ И ЗАВОЕВЫВАТЬ

Небольшая историческая справка. Все началось в 1994 году, после того как жанр RTS был окончательно загнан в определенные рамки играми *Dune 2* и *Warcraft: Orcs & Humans.* Тогда-то в недрах Westwood наряду с очередной частью *Lands of Lore, Kyrandia* и *Blade Runner* началась разработка концептуально новой вселенной, под которую делали игру на серьезно переработанном ядре *Dune 2.*

Игра вышла под названием *Command & Conquer* в конце 1995 года и практически сразу получила всенародное уважение (демо-версия появилась под названием *Command & Conquer: Tiberium Dawn,* но в итоге его сократили до привычного нам *C&C*). С тех пор заклинание «си-энд-си» стало нарицательным при разговоре о любой стратегии.


Американский напалм, прекрасно зарекомендовавший себя во Вьетнаме, теперь служит китайским товарищам.


Что ни говори, а яд – самое безотказное средство в борьбе с неверными.


Взрыв такой же плоский, как и игра в целом.

за особые заслуги можно заполучить в свои ряды и снайперов – эти ребята никогда не промахиваются. Но и стоят недешево.

В области бронетехники чудес не наблюдается: специализирующийся на пехоте броневичок, практикующийся на технике большествольный танк и самоходная ракетная установка, способная одарить своим вниманием здания, находящиеся едва ли не на другом конце карты.

В тактическом плане для американцев хорош танковый или пехотный раш. Дело в том, что самолеты слишком дороги, чтобы сразу иметь на руках достаточно мощное оружие. А поскольку все защитные сооружения США ограничиваются одной-единственной ракетной башенкой, то уходить в глухую защиту с одновременным накоплением ресурсов и последующими боевыми вылетами не получится.

Цвет красный: Китайцы

«Русский с китайцем – братья навек!» Наверное, поэтому преемники Советов из *Red Alert 2* производят гораздо большее впечатление, нежели американцы. Взять хоть ядерные ракеты. Забудьте все, что вы знали о китайских ядерных ракетах! Ваши представления будут поставлены с ног на голову, едва вас почтит своим присутствием это чудо желтокожего гения. Вас ожидает вынос, как минимум, половины базы и в качестве бонуса – зараженная радиацией местность, в которой в мгновение ока вымирает вся пехота. Если грамотно отстроить защиту, то такую вот ракетку можно будет запускать каждые шесть минут. Сам по себе ход с китайской ракетой, как и с американскими самолетами, не нов – где-то это уже было. В данном случае – в оригинальной версии C&C, только использовалось такое оружие лишь один раз за уровень.

У китайцев хорошо развиты две вещи: национальная пропаганда и наземная техника. Особенно хочется отметить две противопехотных махины: одна представляет собой инкарнацию Flame Tank с возможностью рассеивания огня, вторая радует запредельного калибра пулеметом. Другие танки, скорее, представляют интерес с позиционной точки зрения – один послабее, другой посильнее. И, конечно, присутствует вездесущая артиллерия, способная справляться с пехотой и зданиями противника на дальних дистанциях.

Пехота со своей стороны не представляет практически никакого интереса. Она усиленно поддерживается бонусами и пресловутой пропагандой, но ее всего четыре типа: упомянутые стандартные пехотинцы, а также некто Хакер и Черный Лотос. Хакер выполняет роль этакой копилки – если его посадить где-нибудь в уголочке карты и нажать соответствующую кнопку, то он начнет взламывать банки через Интернет и красть оттуда деньги со скоростью пять кредитов в секунду. Сами понимаете, если посадить целую банду хакеров где-нибудь в уголочке, то они будут приносить не по 5, а сразу по 100-150 кредитов, что уже немало. Девушка с колоритным именем Черный Лотос выполняет обязанности инженера, захватывая и вражескую технику, и вражеские здания. А если здание окажется командным центром, то захват принесет с собой и некоторую денежную прибыль.

Авиация представлена лишь МиГами, оснащенными бомбами средней убойной силы.

Несколько слов о пропаганде. Сплоченная китайская армия готова с непередаваемым рвением сплотиться еще теснее, если вы поставите специальную вышку с мегафонами – Propaganda Tower. Действие башенки распространяется на небольшую сопредельную территорию и заключается в повышении характеристик попавших под ее влияние войск, а также в ускорении лечения пехоты и ремонта техники.

Китайский вариант защиты довольно банален: против воздушных целей имеются специальные стационарные зенитки, а для встречи наземных врагов можно поставить бункер, в который следует загнать автоматчиков или ракетчиков – на ваш вкус. Ну и чуть дальше для подстраховки можно поставить артиллерию. Кроме того, потомки Конфуция имеют возможность минировать подходы ко всем своим зданиям, что также не доставит противнику никакой радости.

Из дополнительных вкусностей хочется отметить рейтинговые бонусы – вызываемый щелчком мышки артиллерийский огонь, покрывающий мощными ударами небольшую площадь, а также интенсивное обогащение за счет хакерства (только в гораздо более крупных размерах, нежели в стандартном режиме), ремонт прямо на поле боя, передвижную ядерную мини-ракету и другие фишки, включая EMP-бомбу, которая останавливает работу зданий и передвижения вражеской техники.

Цвет зеленый: Арабы

Эти ребята, пожалуй, самые необычные из всех представленных. У них нет ни одного мало-мальски тяжелого танка и ни одного самолета. Абсолютно все здания строит один-единственный рабочий (которому, кстати, не могут помочь другие – серьезный просчет), причем строит дольше, чем китайские или американские бульдозеры. Основную часть Глобальной армии, как уже можно догадаться, составляют пехотные подразделения различных родов: пулеметчики, ракетчики и автоматчики, весьма похожие на откровенных бандитов. Также имеется диверсант-самоубийца, выполняющий обязанности одноразовой бомбы, применяемой против техники и зданий, и виртуоз по игре на снайперской винтовке, способный отправить в мир иной даже экипаж наглухо задраенного танка.

Техника представлена одним багги, двумя джипами и тремя танками. Багги приехал на помощь арабам из оригинальной версии *C&C* (Recon Bike). Это такая быстрая машинка, снаряженная несколькими ракетницами, не очень мощными, но в больших количествах весьма действенными. Джипы отличаются высокой мобильностью и способны уничтожать как пехоту, так и легкую технику (один из них, кроме того, может служить и для перевозки людей). Танки весьма разнятся между собой. Один предназначен для борьбы с пехотой и разбрызгивает вокруг себя яд, другой же с переменным успехом специализируется на технике. Ко всему прочему есть грузовичок, который можно в любой момент замаскировать, к примеру, под вражеский танк, отвести на базу противника и там с пользой для себя взорвать.

Вообще, сила арабов – в партизанских вылазках.


Арабская база своим антуражем более всего напоминает поселение времен Ледникового периода.


«Батон» наперевес – автомат. На плече – гранатомет. С коготком – АК47. Можно приблизить камеру и ужаснуться.

НЕМНОГО СТАТИСТИКИ

В игре 27 миссий, – по девять за каждую из сторон – определяемых сюжетом и обязательных к прохождению. Это несколько отличается от стандартной схемы любой из частей серии *C&C*, когда между миссиями мы могли выбрать тот или иной регион для нападения (а значит, и разные миссии с разными заданиями). Бои будут проходить и в привычных деревнях и полях, и в среднего размера городах. Не обойдется, конечно, без лесов, а также крутых горных массивов.

Этому подчинено развитие техники и, так сказать, людского ресурса. Взять хотя бы тоннель-бункер с двумя и более выходами. Поставил один на своей базе возле барака, а другой – на границе с противником. Юниты мгновенно перемещаются, едва успев «родиться», к дальнему выходу тоннеля. Мастер маскировки Джармен Кепл, полностью невидимый до тех пор, пока не начнет изображать из себя вашингтонского снайпера, весьма успешно отстреливает неудачливых солдат, попавших под оптический прицел. И не забывайте про обвязанных динамитом камикадзе!

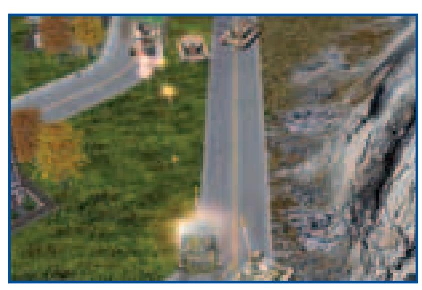
Хотя у террористов нет авиации и фактически отсутствует сильная наземная техника, зато имеется куча противопехотных приспособлений. Любой танк можно снарядить небольшой дозой яда, в результате чего вражеские солдаты, попавшие под обстрел, будут не просто погибать, но погибать мучительно (хотя и быстро).

Из оригинальных зданий выделим Black Market. Этот черный рынок каждую единицу времени приносит определенный доход. Причем прибыль увеличивается, если таких рынков построить побольше. Для защиты базы служит партизанский тоннель, в мирное время исполняющий роль бункера, а также Stinger Site – маленькая площадка, покрытая маскировочной (ха-ха) сеткой, под которой прячутся три солдата, вооруженные противовоздушными ракетами.

Что касается супероружия и рейтинговых апгрейдов, то здесь нам предлагают парочку танков, мгновенный ремонт на протяжении определенного времени, зарплату за каждого убитого вражеского юнита и Большую Бомбу с вирусом сибирской язвы, сбрасываемую в любую точку карты. Также арабы получили межпланетный привет из 1992 года. Итак, представьте себе Дворец (Palace). Во Дворце – Бонус. В Бонусе – от 4 до 16 солдат. Солдаты по нашему первому приказу что делают? Совершенно верно! Возникают где-нибудь в районе вражеской базы, нанося непоправимый удар удивления по оппоненту! Может, стоило назвать эту игру *Dune 3*?



Саморемонтирующихся танков, как и самозатачивающихся ножей, не бывает!



Атака клонов.



Некоторые здания выглядят поистине монструозно и основательно. Есть на что посмотреть, если не обращать внимание на кургузую анимацию.

Снова три цвета

В жертву мнимой оригинальности были принесены юниты многоцелевого назначения. Их больше нет. Хочешь сбить вертолет, вооруженный пулеметом? Используй танки-ракетоносцы. Нужно уничтожить ракетную пехоту? Помощниками станут исключительно пулеметчики. «Мамонты», одновременно разносящие танки, пехоту и вертолеты, вернулись обратно в свой палеолит. Каждому юниту – свой шесток, четко прописанный в спецификации. Например, «силен против пехоты с пулеметами, но бесполезен против ракетной авиации». Или «справляется с тяжелой техникой и зданиями, но бессилен против пехоты любого типа». И так, заметьте, о каждом, абсолютно каждом юните! Динамика игрового процесса снижается всеми доступными EA Pacific способами.

В завершение – еще несколько сравнительных характеристик. Начнем с радаров. У американцев он идет в комплекте с командным центром, китайцам его нужно отстраивать специально, а у арабов радар вообще представлен в виде передвижной машинки. Дополнительная добыча ресурсов (помимо таскания коробок со специальными Resource Spots) для каждой стороны стоит времени, терпения и труда, сложенных в разных пропорциях. Китайский хакер дает в казну 5 кредитов ежесекундно, арабский черный рынок приносит по двадцать кредитов в две секунды, а у американцев на каждый их Resource Depot сбрасывается по несколько сотен кредитов раз в две минуты. Если учесть стоимость и продолжительность создания каждого из указанных юнитов, то можно заметить, что разницы между их производительностью не будет никакой.

Генерал – это тот, у кого звездочек больше

Разнося во время боя вражескую технику и здания, вы получаете опыт, который превращается в специальные баллы, а затем и в звездочки. Баллы дают возможность приобретать дополнительные рейтинговые бонусы, а звездочки обеспечивают доступ к тем или иным бонусам напрямую. Например, ковровая бомбардировка напалмом у американцев стоит 5 звездочек и 3 балла, а передвижная ядерная установка китайцев обойдется вам в 3 звездочки и 1 балл. Понятно, что сразу все богатства вам заполучить не удастся, но если вы грамотно отстроите защиту базы и накопите со временем достаточное количество опыта, то со всеми приобретенными бонусами вы снесете противника с лица карты раза в три быстрее и легче, чем без них.

Кстати, о лице карты. Поскольку теперь мы имеем дело с полным 3D, все юниты, занимающие определенную высоту, будут поражать цели точнее и смогут стрелять по противнику, лишь находясь на прямой линии огня. Стрелять сквозь деревья теперь нельзя.

Зато можно ехать на багги сквозь лес, ломая деревья не хуже тяжелого танка. Можно толкать пехотинца тем же танком, причем именно толкать, а не давить. При этом нельзя слишком сильно масштабировать изображение. То есть, конечно, можно, но в целях сохранения психического здоровья не рекомендуется - вблизи юниты выглядят просто уродливо, не поднимая и без того невысокий уровень графического исполнения игрушки.

Приговор военного трибунала

Пора уже подводить итоги. Едва ли не самая ожидаемая стратегия года получилась более чем посредственной. Завышенные системные требования при очевидных недоработках графического ядра (одна вода чего стоит – компьютер включать не захочется); искусственно привнесенные новшества, являющиеся, скорее, самоцелью, нежели логически оправданными изменениями; вялый геймплей; множество заимствованных элементов; и самое главное – тяжелое ощущение скуки после пяти минут игры. Все это дает нам право на вынесение самого тяжкого приговора: НИКАКАЯ. Может ли что-то быть страшнее для игры, претендующей на то, чтобы представлять жанр?

ВЕРДИКТ ★★★☆☆

Самый что ни на есть заурядный проект, который, невзирая на славу своих предшественников, будет забыт самое позднее через три недели.

Один из самых драматических моментов в игре. Клисанская матка подверглась нападению объединенного военного флота вкупе с примкнувшими рейнджерами и торговцами. Останется найти ее в гиперпространстве, уничтожить и… игра пройдена.

Space Rangers («Космические рейнджеры»)

Шеф! Подбрось на пару парсеков за 15 кредиток! **СЕРГЕЙ АВЕРИН**

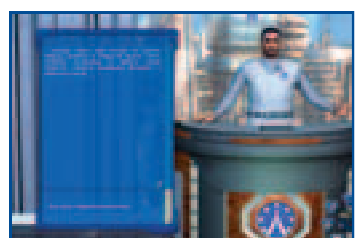


ИНФОРМАЦИЯ ОБ ИГРЕ

ИЗДАТЕЛЬ: **«1С»** РАЗРАБОТЧИК: **ELEMENTAL GAMES**
ЖАНР: **ТОРГОВО-ВОЕННАЯ СТРАТЕГИЯ** РЕЙТИНГ ESRB: **НЕТ**
ЦЕНА: **$3-5** ТРЕБОВАНИЯ: **PII 233, 64MB RAM, 300 MB HDD, WINDOWS 9X**
РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: **PIII 733, 256MB RAM, 700 MB HDD, WINDOWS 2K**
MULTIPLAYER: **НЕТ**

Давным-давно в далекой галактике начинались Звездные Войны. Эпизод двадцатый, *«Новая Надежда»*. В глубоком будущем во вселенной наконец-то воцарился мир. Пять цивилизаций (людей, гаальцев, фэянов, пеленгов и малоков) умудрились свести на нет все недоразумения и поводы для скандалов, разрешив их дипломатическим путем. Со свойственной любой расе сапиенсов миролюбивостью они надеялись, что уже никогда не придется брать в руки/лапы/щупальца оружие. Размечтались...

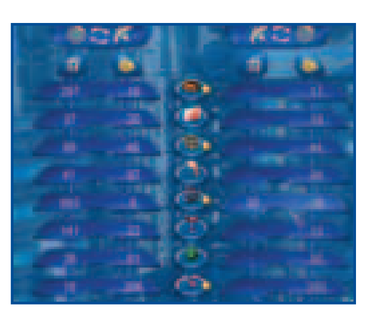
Как только все встало на свои места, на горизонте появилась шестая раса – клисане. Отказывающиеся вести какие бы то ни было переговоры захватчики весьма резво скакали с планеты на планету, устанавливая везде новый порядок. Их порядок. Порядок диктатуры и террора, насилия и порабощения. Разумеется, Коалиция Пяти не могла смириться с подобными порядками и встала на дыбы. Однако силы пришельцев на порядок превосходили оные Объединенного Космического Флота и последние терпели поражение за поражением. Надежды на избавление оставалось все меньше и меньше, и тогда было решено создать альтернативную армию Космических Рейнджеров. Любой доброволец, пройдя краткий курс молодого бойца, мог вступить на полный опасностей путь защитника обездоленных. Одним из таких добровольцев предложено стать вам.



Краткая вводная представителя Объединенного Флота осадной Коалиции.

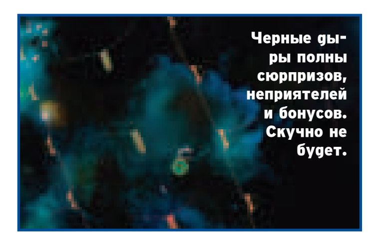
Пират или торгаш?

Изначально любому кадету предоставляется старая посудина с маломощным оборудованием и смехотворная дотация в 300 кредитов. Предельно мало, но для раскрутки – вполне достаточно. Подъем со дна, на которое вас закинула судьба, обуславливается двумя факторами - торговлей и войнами. В зависимости от профессии персонажа, которую вы выбираете с самого начала (торговец или воин). Торговля – поспокойней, но менее прибыльна. Боевые операции опасны, но и барыши там – не чета коммерческим. Если вы избрали мирный путь, то внимательно следите за рынком в своей части галактики. По большей части полезные советы можно получать от правителя той или иной планеты. Груз доставить или нехватку покрыть – практически все задания будут выгодны либо в финансовом, либо в моральном аспекте. На выбор предлагается восемь товаров народного потребления, начиная от невинного продовольствия и заканчивая нелегальными наркотиками (торговля последними наиболее прибыльна, но губительно сказывается на вашей репутации).



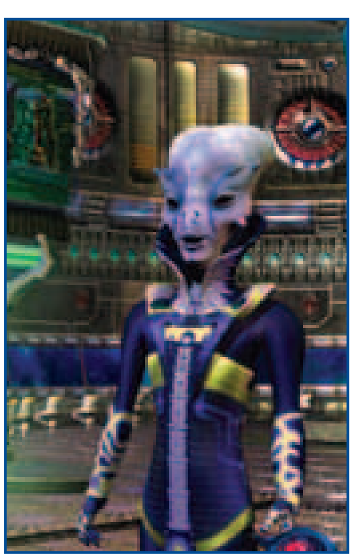
При попытке провернуть торговую операцию с наркотиками компьютер услужливо подсказывает, что это губительно скажется на репутации рейнджера (но правительства некоторых планет охотно покупают их).

Если же вам больше по сердцу карьера военного, то уделяйте особое внимание сообщениям о беглых каторжниках и прочих отходах вселенной, бороздящих межзвездное пространство. Поимка этих типов станет основным и достаточно стабильным источником дохода. Правда здесь появляется вероятность быть испепеленным прямым попада-


Черные дыры полны сюрпризов, неприятелей и бонусов. Скучно не будет.

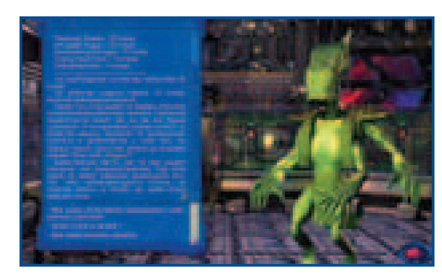

Изначально доступна лишь жалкая толика карты и до штаб-квартиры зловредных клисан слишком далеко. Зато они – уже на пороге.


Сверхскоростные астероиды, взрывающиеся о поверхности планет, заставляют сердце обливаться кровью.

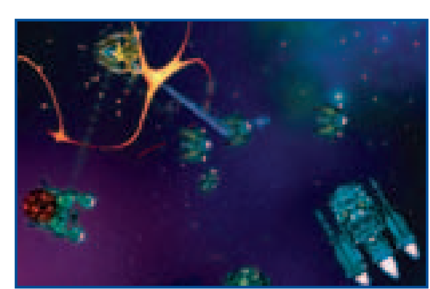

Безразмерный череп представителя Исследовательского Центра не оставляет сомнений в том, что ума у него – палата!

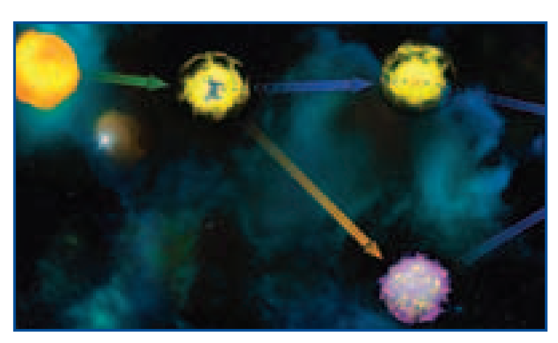

Сколько я денег потратил, прежде чем выяснил, что чиниться на Земле куда дешевле, чем где бы то ни было... Ужас!

Не сильно этот фигляр смахивает на боевую машину... Ну как идти в атаку с таким предводителем?



Попасть к клисанам под раздачу – легко. А вот выйти живым из такого щекотливого положения удается не всегда.




Признаться, с гиперпространственными пиратами не сталкивался. В начале игры... А потом...

нием промышленного лазера... Ну да кто не рискует, тот не пьет шампанского.

Кстати, нападению вы можете подвергнуться вне зависимости от того, какой путь избрали – торговые суда даже еще аппетитнее для космических пиратов, учитывая то, какой мизерный запас вооружения сухогрузы несут на своем борту.

Старое корыто на антиграве

Вырученные от торговли/пиратства деньги можно эффективно вложить в покупку всяких препестей для своего железного коня. Супермаркеты просто ломятся от великого множества корпусов, топливных баков, движков, радаров, сканнеров, дроидов и захватов. Неплохо будет заапгрейдить и систему вооружения, сменив промышленный лазер (который против линейного крейсера - все равно, что водяной пистолет против спецназа) на фотонную пушку или разрывное орудие.

На каждой планете свой выбор товаров, который меняется из хода в ход. Поэтому не надейтесь особо, что понравившийся генератор защиты будет лежать и ждать вас вечность. На первых этапах вообще не советую заглядывать в магазин, если желаете сохранить душевное равновесие. Понравившаяся примочка, скорее всего, будет стоить раз в 10 больше суммы, которой вы располагаете.

Где кончается Вселенная?

Помимо планет, в космосе существует еще масса мест, которые можно и должно посетить. Всякие Центры Рейнджеров, Военные Базы и Исследовательские Центры появляются как грибы после дождя. Каждый объект имеет свою узкую специализацию, а кроме того, есть еще стандартные торговые центры, где попадаются весьма привлекательные цены и редкие товары. То есть жизнь по принципу «все для фронта, все для победы». В лаборатории предложат на пробу несколько нововведений на базе тестирования прототипа, военная база следит за ходом боев рейнджеров с силами клисан. Здесь же можно будет зафиксировать свои победы и при достаточном количестве оных получить лычку старшего по званию.

Кроме того, существуют еще такие мини-квесты, как, например, черные дыры. Попав туда, вы словно оказываетесь в другом измерении. То, с чем вам предстоит столкнуться, не отмечено на картах и не улавливается радарами. Своеобразный бред сумасшедшего, облеченный в компьютерную графику. По крайней мере, так задумывалось. Обычно вся опасность кроется в одном или нескольких мощных кораблях противника, так и норовящих наделать в обшивке вашего корабля лишних дырок. Зато есть и преимущества – черные дыры просто пухнут от обилия бонусов.

А где же суть?

А суть в том, что вам предстоит выбить ненавистных клисан из галактики. Разумеется, в одиночку тут не справиться – придется нанимать коллег-рейнджеров. При определенном моральном (кстати, прокачиваемом) уровне лидерства вы можете привлечь вольных странников «себе» на службу. Чем больше денег – тем круче армия. Чем круче армия – тем больше надежд на уничтожение армад противника. Все просто, как в шашках.

Небо в алмазах

Остается порадоваться графическому исполнению и звуковому сопровождению. Да-с. Со времен старой доброй *«Элиты»* много воды утекло. Теперь графику даже трудно сравнить с *Outpost* и *Fragile Alliance*. В смысле – она стала значительно приятней. Скука открытого космоса разбавляется многочисленными, куда-то вечно торопящимися астероидами, неторопливыми, как бы нехотя вращающимися планетами. То там, то тут что-то постоянно взрывается и тухнет, вспыхивает и гаснет. Весело, короче.

Интуитивно понятный интерфейс притянул за уши к игрушке даже такого отъявленного противника третьего измерения, как ваш покорный слуга. Аркадный набор в мини-квестах тоже навевает мысли об ушедшем, но не забытом, и заставляет сердце приятно сжиматься до размера куриного яйца. Для всех, кто скучает по этим ощущениям, погребенный под тоннами ежедневного цинизма, – однозначно, MUST HAVE!

ВЕРДИКТ ★★★★★

Очень удачное сочетание военной космической стратегии, торгового симулятора и аркадных леталок. Найдется ф-ф-фсе!

Великолепные световые эффекты с лихвой компенсируют некоторую «зазубренность» картинки, вызванную отсутствием антиалиасинга.

Tom Clancy's Splinter Cell

Вне конкуренции. ЧЕ ЧОУ



ИНФОРМАЦИЯ ОБ ИГРЕ

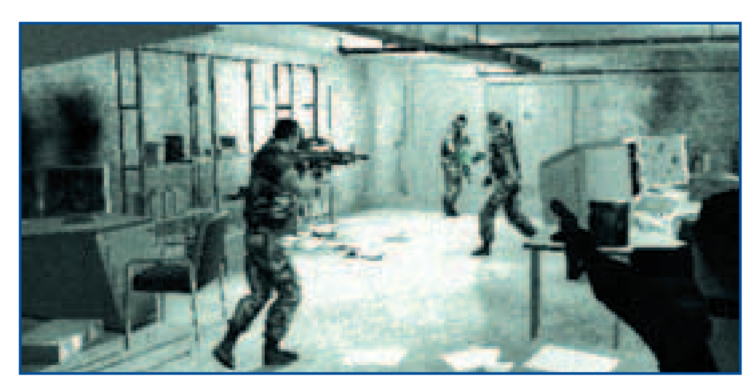
ИЗДАТЕЛЬ: **UBI SOFT** РАЗРАБОТЧИК: **UBI SOFT MONTREAL** ЖАНР: **ПРЯТКИ ОТ ТРЕТЬЕГО ЛИЦА** РЕЙТИНГ ESRB: **С 13 ЛЕТ, КРОВЬ, НАСИЛИЕ** ЦЕНА: **$49.99** ТРЕБОВАНИЯ: **PENTIUM III 800, 256MB RAM, 1.5GB НА ДИСКЕ** РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: **PENTIUM III 1 GHZ, 2.1 GB НА ДИСКЕ** MULTIPLAYER: **НЕТ**

Выйдя на Xbox в ноябре, *Splinter Cell* выдержал суровый бой за звание «Лучшего Стелс-Экшена» с признанным тяжеловесом данного жанра *Metal Gear Solid 2*. К удивлению существенной части игрового сообщества, *Splinter Cell* показал себя с самой лучшей стороны – он одолел маститого конкурента и завоевал единодушную любовь как простых геймеров, так и придирчивых критиков. В том, что эти две игры постоянно сравнивают между собой, нет ничего удивительного. В обоих случаях главным героем выступает тертый жизнью супер-агент-одиночка, виртуоз-импровизатор, выполняющий для правительства сверхсекретные операции. Обе игры делают упор на скрытность, а не на насилие, и даже когда все возможности мирного решения исчерпаны, в распоряжении игрока всегда есть разнообразные высокотехнологичные гаджеты, позволяющие бескровно вывести противника из строя. Впрочем, на этом сходство и заканчивается. *MGS* делает упор на развитие персонажа и мощный сюжет о глобальном заговоре, а главный козырь *SC* – потрясающий геймплей. Соединив безумный мир, порожденный неуемной фантазией Тома Клэнси, и великолепный стелс-экшен, гении из Ubi Soft Montreal создали лучшую в мире шпионскую игру, PC-версия которой по всем параметрам превзошла свой приставочный оригинал.

Том Клэнси без Джека Райана

Право и обязанность Сэма Фишера - главного героя *SC* – предпринимать ЛЮБЫЕ действия, которые он сочтет необходимыми для защиты Америки от угрозы терроризма. Ему предстоит в одиночку проникать в запретные зоны, шпионить, выслеживать и убивать. А вам предстоит с помощью мыши и клавиатуры направлять действия мистера Фишера в ходе выполнения им девяти заданий, проходящих в самых разнообразных и экзотических локациях, – полицейском участке в Грузии, китайском посольстве, штаб-квартире ЦРУ, осажденной буровой вышке и т.д. Действие игры разворачивается в недалеком будущем, когда получившие независимость республики бывшего СССР начинают угрожать безопасности США. В этой непростой ситуации на сцене появляется Сэм Фишер – уже немолодой отставной оперативник, снова призванный на службу, чтобы возглавить «Третий Эшелон» – новое секретное подразделение Национального Агентства Безопасности. Как и в любом романе Тома Клэнси, нас ожидают неожиданные повороты сюжета, смертельные угрозы, нависшие над миром, и противники с русскими фамилиями. К сожалению, свойственная Клэнси навороченность сюжетной линии мало способствует погружению игрока в атмосферу *Splinter Cell*. В отличие от его книг, в которых все события неторопливо излагаются отточенной прозой, игра проводит вас через сюжетные перипетии в довольно быстром темпе – в результате все тайны раскрываются слишком легко, а интрига вообще исчезает напрочь. К счастью, там, где сюжет оказывается не на высоте, в дело вступает великолепный геймплей. Базовая механика стелс-экшена от третьего лица, взятая прямиком из *MGS*, сочетается здесь с лучшими находками *Thief* – признанной классики жанра пряток на PC - и использованием шпионских приспособлений, в корне меняющих стратегию ваших действий, – наподобие того,

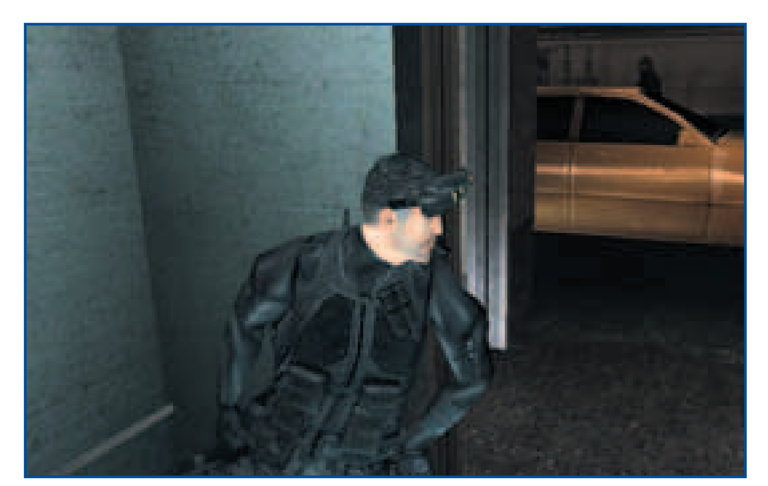
Соединив безумный мир, порожденный неуемной фантазией Тома Клэнси, и великолепный стелс-экшен, гении из Ubi Soft Montreal создали лучшую в мире шпионскую игру, PC-версия которой по всем параметрам превзошла свой приставочный оригинал.



В *Splinter Cell* множество подобных игровых моментов: противники не знают, что вы рядом, а вы, пользуясь тем, что вас не видят, заняли отличную позицию и готовы открыть огонь.



***Splinter Cell* – первый в мире стелс-экшен, где можно использовать людей в качестве «живых щитов».**



Сэм Фишер осторожно выглядывает из лифта, чтобы выяснить, есть ли вокруг враги.



Прицеливаться мышью намного удобнее, чем геймпадом.

что было в *Deus Ex*. Вы не просто скрытно проникаете на вражескую территорию – вы делаете это в полной темноте, используя очки ночного видения, оптоволоконные камеры и опытные образцы новейшего оружия. Гениальность *Splinter Cell* заключается в том, что все элементы геймплея органично сплетены воедино и не заслоняют, а наоборот, выгодно подчеркивают центральную тему игры – стелс-экшен.

Тень призрака

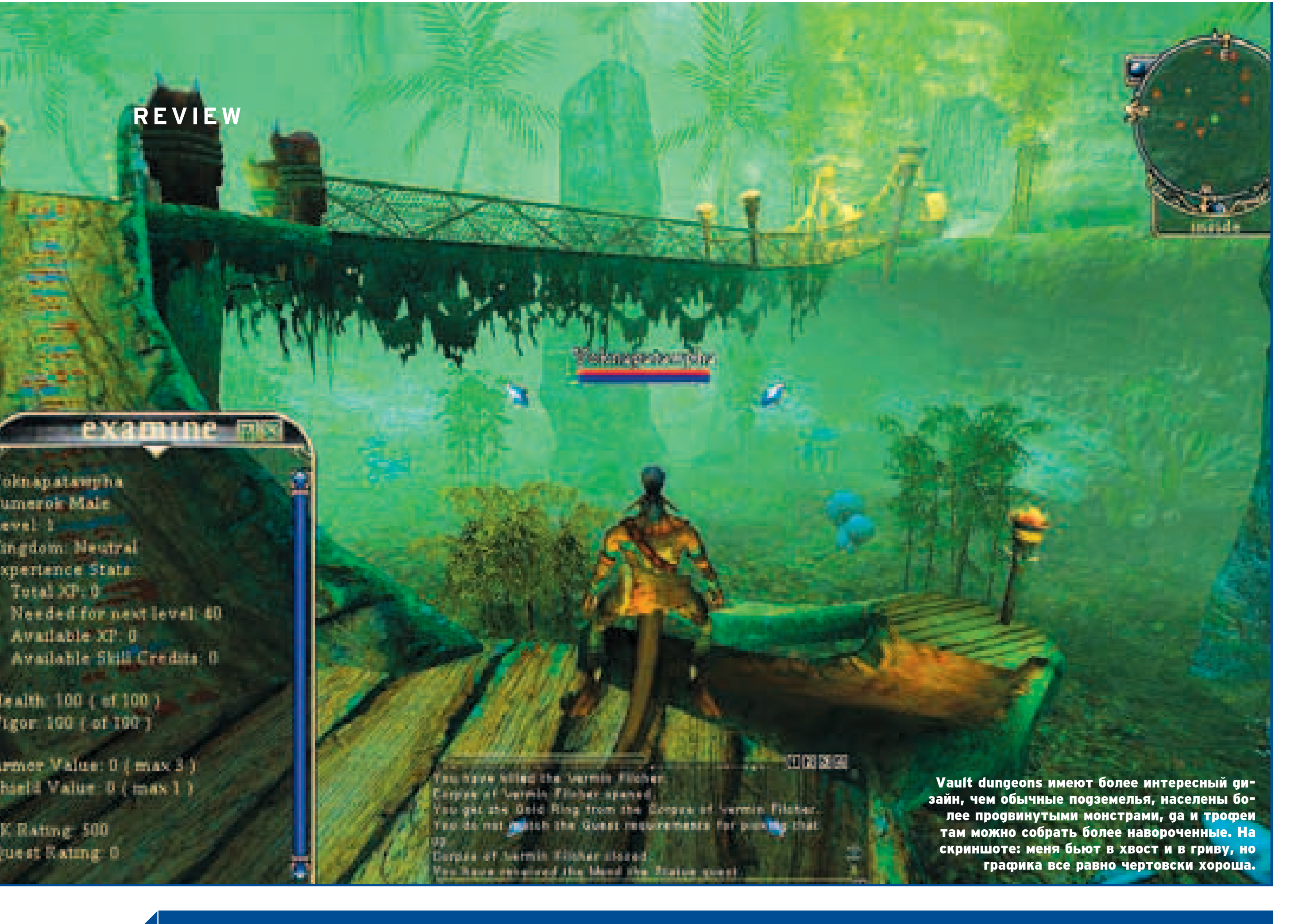
Splinter Cell дарит игроку захватывающее приключение и дает возможность почувствовать, каково это - быть суперагентом. Главное правило, которому подчинены все действия Фишера, формулируется очень просто: не попадаться врагам на глаза. Самый легкий способ пройти любую миссию – все время держаться в тени. При этом специальный индикатор на экране показывает, насколько врагам трудно (или легко) заметить Сэма в данный конкретный момент – благодаря этому прибору прятки превращаются из азартной игры в точную науку. Самые захватывающие игровые моменты, во время которых сердце буквально выскакивает у тебя из груди, – столкновения лицом к лицу с охранниками, которые проходят в паре дюймов от затаившегося Сэма, смотрят сквозь него и... спокойно продолжают свой путь.

Открытого столкновения можно избежать массой способов – например, забраться наверх, перепрыгивая с одной перекладины на другую, и спрятаться среди идущих по потолку труб. Или подпрыгнуть, зависнуть, упершись растопыренными ногами в стены, а в нужный момент – обрушиться на врага всем своим весом. У вас нехорошее предчувствие по поводу того, что творится за закрытой дверью? Слегка приоткройте ее и осторожно загляните в комнату через получившуюся щелку, а еще лучше – воспользуйтесь оптоволоконной камерой. Большинство уровней обладают достаточно открытой структурой, чтобы и любители пострелять, и убежденные пацифисты чувствовали себя комфортно и могли подобрать для себя оптимальный стиль прохождения. Великолепные графика и звук *Splinter Cell* нагнетают мрачную и нервную атмосферу, являясь при этом важнейшими элементами геймплея. Реалистичный обсчет зон освещения и динамические тени не просто делают картинку фотографически красивой – они еще и помогают Сэму прятаться, а в случае малейшей небрежности с его стороны – предупреждают об опасности таящихся за каждым углом противников. Скорость перемещения суперагента определяет громкость издаваемых им звуков. Чтобы свести шум к минимуму, двигайтесь медленно и держитесь подальше от осколков стекла (и прочего хрустящего мусора) – только так вы сможете подкрасться к жертве незамеченным и застать ее врасплох.

В принципе, *Splinter Cell* можно обвинить во многих грехах. Например, в излишней заскриптованности – некоторые участки можно преодолеть только методом проб и ошибок, многократно сохраняя и загружая игру. С другой стороны, можно посетовать, что PC-шная система сохранения (т.е. в любом месте и в любое время) чересчур облегчает прохождение. Ругнуться, что движок не поддерживает анти-алиасинг – в результате четкая, фотореалистичная графика демонстрирует явственные зубцы (хотя, конечно, не такие, как в Xbox-версии). Пожаловаться, что убойная сила стандартной пушки Сэма Фишера калибра 5.7-mm явно недостаточна. Но мы не станем тратить время и журнальную площадь на мелкие придирки, ибо они отнюдь не заслоняют общего великолепия *Splinter Cell*. Это игра с большой буквы – большая, красивая и невероятно увлекательная. У вас нет Xbox? И правильно – зачем тратить деньги на то, что вам совершенно не нужно!

ВЕРДИКТ ★★★★★

Вам не нужно покупать Xbox, чтобы сыграть в лучший стелс-экшен всех времен и платформ.



Vault dungeons имеют более интересный дизайн, чем обычные подземелья, населены более продвинутыми монстрами, да и трофеи там можно собрать более навороченные. На скриншоте: меня бьют в хвост и в гриву, но графика все равно чертовски хороша.

Asheron's Call 2: Fallen Kings

Новый эпизод Microsoft'овской саги. **ТЬЕРРИ НГУЕН**

ИНФОРМАЦИЯ ОБ ИГРЕ

ИЗДАТЕЛЬ: **MICROSOFT GAMES STUDIOS** РАЗРАБОТЧИК: **TURBINE ENTERTAINMENT** ЖАНР: **MMORPG** РЕЙТИНГ ESRB: **С 17 ЛЕТ, КРОВЬ, НАСИЛИЕ** ЦЕНА: **$49.99, $12.95 В МЕСЯЦ ПО ИСТЕЧЕНИИ ПЕРВЫХ БЕСПЛАТНЫХ 30 ДНЕЙ** ТРЕБОВАНИЯ: **PENTIUM III 733, 256MB RAM, 2GB НА ДИСКЕ, ВЫХОД В ИНТЕРНЕТ** MULTIPLAYER: **НЕОГРАНИЧЕННОЕ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ**

Как ни странно, сюжет *Asheron's Call 2: Fallen Kings* начинается не с глобальной катастрофы, а с наступившего после нее затишья. Катастрофа, выразительно названная Devastation, превратила мир оригинального *Asheron's Call* в сущий апокалиптический кошмар. Соответственно, основной задачей для вас и тысяч других пользователей становится капитальный ремонт игрового мира – примерно то же самое, что проделала компания Turbine с первой частью игры.

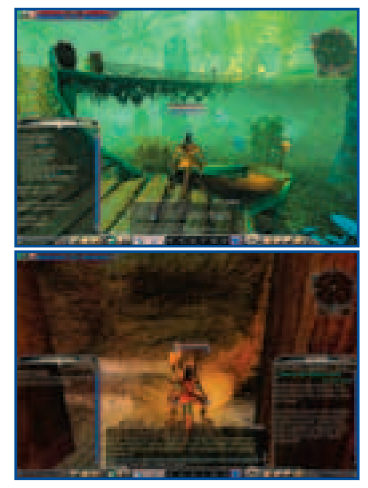
И хотя основными элементами геймплея *AC2* (как и всех остальных современных MMORPG) по-прежнему остаются драки и общение, общее количество изменений и нововведений настолько велико, что они выводят игру на совершенно новый уровень качества и дают ей возможность по праву называться «онлайновой RPG нового поколения». Например, к традиционным подземельям, населенным монстрами, добавились т.н. vault dungeons. Чтобы попасть туда, требуется найти специальный символ, а чтобы выйти через портал, нужно убить местного босса – в результате вам показывают сценку, раскрывающую небольшой кусочек сюжета. Вопрос: а зачем нормальному игроку, если только он не записной фанат фэнтези, тратить время и силы ради этих фрагментов информации? А затем, что такие подземелья дают значительно больше экспы, чем обычные – зачастую ее бывает достаточно для перехода на новый уровень. К сожалению, *AC2* не смог избежать типичной для большинства онлайновых RPG проблемы, связанной с тем, что в vault dungeons всегда полно ищущих удачи игроков. И если вам удастся без помех пройти такое подземелье – считайте это большим везением, потому что, как правило, ждать своей очереди убить монстра-босса приходится довольно долго.

Тесные и мрачные подземелья резко контрастируют с надземным игровым миром, который на момент написания данной статьи все еще оставался достаточно пустынным и безлюдным. Даже на самых популярных серверах количество игроков было небольшим, да и те кучковались в основном в руинах заброшенных городов и подземельях. Да, я знаю, что малонаселенные территории можно найти в любой онлайновой игре, но в *AC2* чувство одиночества ощущается как-то особенно сильно – иногда я пересекал весьма обширные пространства, не встретив ни одной живой души.

Чтобы платить по счетам, нужно прокачивать скиллы

Поскольку мир *AC2* совсем недавно пережил апокалипсис, торговцев-NPC в нем нет и быть не может. Их заменяет экономика, целиком и полностью основанная на деятельности живых игроков. Ее стержнем является замысловатая система ремесел. Из всех имеющихся на данный момент онлайновых RPG *AC2* обладает наиболее продуманной и «играбельной» системой производства – здесь вам не нужно тратить драгоценный опыт на изготовление одежды и посуды. Все, что требуется – это правильный рецепт и предметы, обладающие свойствами, позволяющими воплотить указанный рецепт в жизнь. Система вполне работоспособна, ее единственным недостатком является то, что вести жизнь «чистого» ремесленника – дело не из простых. Даже при наличии бесперебойных источников базовых ресурсов вам все равно будут постоянно требоваться компоненты, которые можно добыть только с трупов врагов, – а значит, чтобы стать искусным мастером, нужно сначала

Vault dungeons дают значительно больше экспы, чем обычные подземелья, – зачастую ее бывает достаточно для перехода на новый уровень.

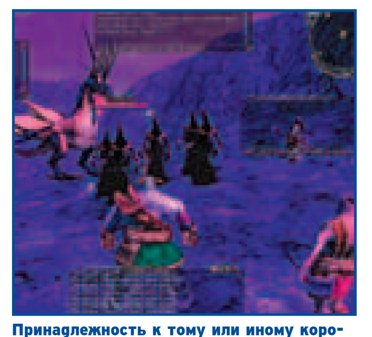




Стартовое подземелье до и после ежемесячного обновления. Обратите внимание на появившихся NPC, новое окно чата и изменившийся пейзаж.



Как и раньше, для путешествий по игровому миру нужно использовать порталы. Чтобы избавить себя от лишней головной боли, не поленитесь зайти в Сеть и проложить свой маршрут из одной точки в другую.



Tactician – один из многих уникальных классов *AC2*. Благодаря умению создавать стены и турели он является ценным приобретением для любой боевой группы.

Принадлежность к тому или иному королевству открывает доступ к специфическим скиллам, например, summon shadows. Развивать такие скиллы можно, только убивая других игроков.



Чтобы изготовить более качественный предмет, соединяйте компоненты рядом с наковальней, повышающей ваши ремесленные навыки.

стать искусным бойцом. Тем не менее, *AC2* – это первая MMORPG, в которой меня не напрягало изготовление всевозможного барахла, а это, поверьте, дорогого стоит.

На самом деле, ремесла (crafting) – это лишь небольшая часть огромного древа скиллов, у которого имеется еще пять главных ветвей: melee, missile, magic, miscellaneous и player-versus-player. При получении нового уровня вы можете потратить skill points на изучение нового навыка, а затем – развивать его, используя очки опыта из отдельной копилки, которые накапливаются независимо от skill points. Причем в случае необходимости выученный скилл можно забыть, чтобы получить обратно драгоценные skill points и потратить их на другой навык.

AC2 говорит решительное «нет» ужасному наказанию, которому подвергается игрок в случае гибели персонажа (как, например, в *EverQuest*). Ребята из Turbine Entertainment считают, что такой подход чересчур элит и разочаровывает пользователей. Поэтому в *Asheron's Call 2* смерть героя – лишь мелкая неприятность. Погибнув, персонаж получает пенальти – его максимальное здоровье и энергия (vigor) несколько снижаются, и чтобы восстановить их, нужно набрать определенное количество опыта.

Смотрите следующую серию завтра – в то же время, на том же канале...

Продолжая традицию, заложенную еще в оригинальном *Asheron's Call,* разработчики каждый месяц добавляют в игру новый контент в виде т.н. «ежемесячных эпизодов». Как правило, каждый такой эпизод – это серьезное обновление и улучшение игрового мира. Приведу один пример. Раньше при первом вхождении в игру новичку предстояло пройти весьма информативный и удобный, но чертовски занудный туториал – гигантские каменные головы приказывали ему убивать мелких монстров и чинить статуи.

Первый же «ежемесячный эпизод» добавил в игру гидов-NPC и вездесущих «тренировочных» монстров, нападающих на ваш дом. Появились новые и весьма полезные квесты, позволяющие освоить ремесленные навыки и быстро прокачивающие игроков почти до 10 уровня. Список серьезных улучшений включал также новое окно чата, новые способы сбора трофеев в подземельях, а также балансировку скиллов.

Разумеется, в игре есть и свои проблемы, некоторые из которых можно решить без особых проблем, а некоторые – нет. Например, при организации группы бывает довольно трудно войти в контакт с другими игроками – т.е. в *AC2* нет команды «/Who», как в *EQ*, и функции поиска, как в *Dark Age of Camelot*. Игра здорово напрягает жесткий диск компьютера – путешествия по просторам игрового мира заставляют мой свежедефрагментированный и весьма просторный хард жалобно гудеть. Что касается лага, то лично я с такой проблемой не сталкивался, но все форумы пестрят сообщениями о кошмарных задержках связи, особенно в густонаселенных территориях.

В общем и целом, несмотря на все улучшения и нововведения, однообразный геймплей *AC2* порой достает. С другой стороны, не нужно забывать, что ребята из Turbine обещали ежемесячно добавлять в игру новые эпизоды, и если они сдержат свое обещание и одновременно исправят основные проблемы, то у *Asheron's Call 2* есть все шансы раскрыть свой богатейший потенциал и стать настоящим хитом.

ВЕРДИКТ ★★★★☆

Отличная MMORPG нового поколения, которая должна в будущем стать еще лучше благодаря ежемесячно добавляемым эпизодам.

Astonia III

Снаружи страшновато, внутри – просто класс. **АРКАДИАН ДЕЛЬ СОЛ**

ИНФОРМАЦИЯ ОБ ИГРЕ

ИЗДАТЕЛЬ: **INTENT SOFTWARE**
РАЗРАБОТЧИК: **INTENT SOFTWARE**
ЖАНР: **MMORPG**
РЕЙТИНГ ESRB: **ЦЕЗ ОЦЕНКИ**
ЦЕНА: **ДИСТРИБУТИВ БЕСПЛАТНЫЙ, 28 ДНЕЙ БЕСПЛАТНОЙ ИГРЫ, ЗАТЕМ $9.95 В МЕСЯЦ**
ТРЕБОВАНИЯ: **PENTIUM II 300, 64MB RAM, 50 MB НА ДИСКЕ, ВЫХОД В ИНТЕРНЕТ 56K**
РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: **НЕТ**
MULTIPLAYER: **МАССОВАЯ МНОГОПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКАЯИГРА**

Не верьте внешности *Astonia III* – она обманчива. Игра выглядит, как *Ultima Online* до выхода трехмерного клиента. Ее геймплей больше всего напоминает мультиплеер первого *Diablo* – до начала эпохи массового читерства и дублирования артефактов. Ее можно бесплатно скачать в Сети, а, как известно, скачка бесплатных игр старой школы из Интернета – пустая трата времени... Но поверьте, ваши первые впечатления от знакомства с *Astonia III* не имеют ничего общего с реальностью. Повторяю – эта игра обманчива...

Если вы хоть раз видели *EverQuest* или *Dark Age of Camelot* с их бесконечным однообразным истреблением монстров, то приготовьтесь к серьезному потрясению: в *Astonia III* КАЖДЫЙ бой является частью конкретного квеста, полученного от одного из многочисленных горожан-NPC. За выполнение такого задания вы получаете достаточно опыта, чтобы несколько раз поднять герою различные скиллы. Впрочем, и в процессе выполнения ваш уровень увеличится, как минимум, один раз. А еще вам никогда не придется по много-много раз возвращаться в одни и те же постылые подземелья и вновь убивать там все тех же навязших в зубах мутантов до тех пор, пока они не начнут преследовать вас во сне. То есть заново посещать уже пройденные лабиринты можно, но массовое уничтожение монстров вовсе не является обязательным условием для быстрого карьерного роста.



В *Astonia III* не принято зря терять время. Войдя в игру, вы сразу же получаете квест.

Вам не придется по много-много раз возвращаться в одни и те же постылые подземелья и вновь убивать там все тех же мутантов до тех пор, пока они не начнут преследовать вас во сне.

Astonia III – отличная игра, и при этом она обладает огромным потенциалом для дальнейшего усовершенствования. Например, скорость ваших перемещений и действий – это специальный скилл. Персонаж с нулевым опытом ползает, как улитка, и если такая ситуация вас не устраивает – что ж, вкладывайте опыт в повышение его скорости. Игроки, решившие сделать скорость своим основным навыком, довольно быстро начинают носиться рысью. Таким образом, вы, с одной стороны, ускоряете процесс исследования игрового мира, а с другой – делаете выбор в пользу маневренного стиля боя. Играть за такого «быстроногого» персонажа очень весело и увлекательно. А вот если плюнуть на скорость и прокачивать только боевые и магические скиллы, то сражения очень быстро вам наскучат – обнаружив в пределах досягаемости монстра, вы просто будете исполнять на клавиатуре один и тот же аккорд, вот и все. Будем надеяться, что авторы исправят этот дисбаланс в гипотетической Astonia IV.



Фанатская база *Astonia III* весьма многочисленна. Для игроков, сидящих на модеме, такие скопления народа означают серьезнейшие проблемы со связью.

А еще я хочу задать авторам один-единственный вопрос: почему уровень игрока отображается римской цифрой? Я не древний римлянин. И если в интервале от 1 до 30 особых проблем не возникает, то после появления таких символов, как L и C, когда уровень персонажа становится длиннее, чем его имя, подобная оригинальность начинает слегка напрягать. С тем же успехом можно было писать номер уровня двоичным кодом...

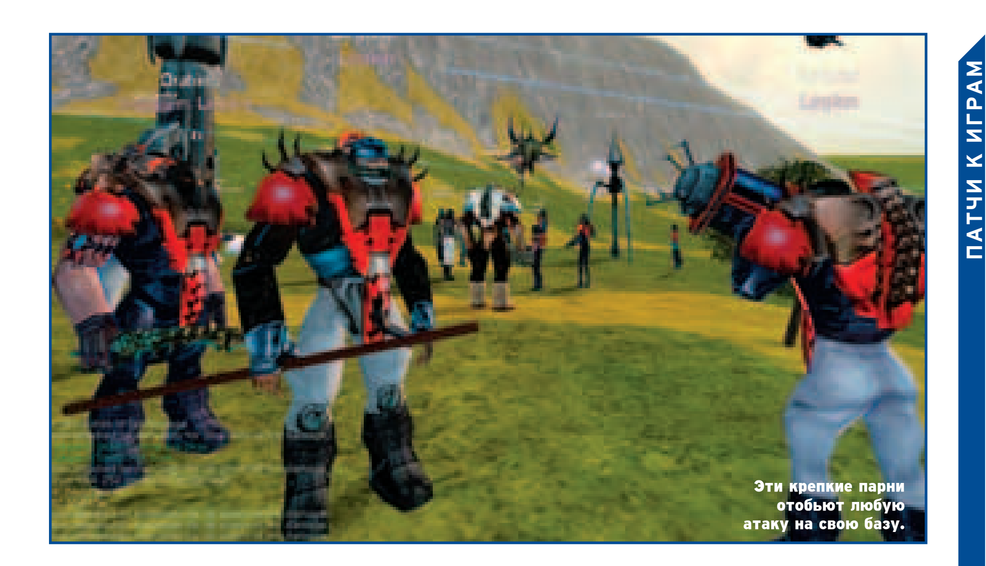
В *Astonia III* нет разноцветья и классной музыки *EverQuest*. В ней нет разнообразия возможностей *Ultima Online*. И кто знает, возможно, именно поэтому игра, представляющая собой причудливое смешение стилей и традиций, и воспринимается как глоток свежего воздуха на фоне высокобюджетных монстров.



Графика, конечно, не фонтан... Но разве это главное?

ВЕРДИКТ ★★★☆☆

На примере *Astonia III* хорошо видно, что иногда старые и проверенные временем фишки смотрятся и работают лучше, чем новомодные навороты.



Эти крепкие парни отобьют любую атаку на свою базу.

Anarchy Online: The Notum Wars

WWII Online в научно-фантастическом антураже. **ЭНДРЮ БУРУЭЛЛ**

ИНФОРМАЦИЯ ОБ ИГРЕ

ИЗДАТЕЛЬ: **FUNCOM**
РАЗРАБОТЧИК: **FUNCOM**
ЖАНР: **MMORPG**
РЕЙТИНГ ESRB: **С 13 ЛЕТ, КРОВЬ, НАСИЛИЕ**
ЦЕНА: **$19.99**
ТРЕБОВАНИЯ: **PENTIUM III 450, 128MB RAM, 1.2GB НА ДИСКЕ** РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: **PENTIUM 4 1 GHZ, 256 MB RAM, 3D-КАРТА С 32 MB**
MULTIPLAYER: **МАССОВАЯ МНОГОПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКАЯ ИГРА**

Несколько месяцев назад к огорчению многочисленных подписчиков *Anarchy Online* компания Funcom объявила о задержке адд-она *Shadow Lands*. Вместо этого она выпустила так называемый booster pack под названием *The Notum Wars*. Что это такое? И кто захочет платить за такой мини-апдейт? Ответ становится очевиден сразу после установки *The Notum Wars* – да, эта штука нужна всем игрокам *AO*, т.к. это не просто мини-апдейт, это кардинальное изменение всего игрового процесса.

Главное нововведение *The Notum Wars* – возможность контроля над территорией для организаций. Обладание землей и контрольными башнями дает существенные бонусы к статистикам: общеорганизационные бонусы, действующие на все башни, принадлежащие организации; индивидуальные бонусы для ваших личных башен и бонусы к XP, зависящие от размера территории, удерживаемой вашей фракцией. Поэтому, сказав, что *The Notum Wars* – это кардинальное изменение всего игрового процесса, я имел в виду, во-первых, поощрение командных действий, во-вторых, объединение игроков в большие группы с едиными целями, а в-третьих, начало масштабных сражений, сравнимых лишь с тем, что творится в *WWII Online*. Первые серьезные бои разразились уже ранним утром в день релиза *The Notum Wars*, и мир *Anarchy Online* отныне стал совсем другим, чем был раньше.

Это не мини-апдейт, это кардинальное изменение всего игрового процесса.

Контроль над территорией – не единственное нововведение. Разработчики добавили в игру новые наземные боевые машины, а также красочные графические фишки, например, взлет и посадку звездолетов на поверхность планеты и новые погодные эффекты. Кроме того, ребята из Funcom переработали систему создания персонажей и интерфейс общения с NPC, существенно упростив вхождение в мир *Anarchy Online* для новичков.

Выход *The Notum Wars* улучшил и обновил *Anarchy Online*. В игре появились оригинальные механизмы, которых нет пока ни в одной другой MMORPG. Если вы еще не пробовали *AO*, то сейчас самое время сделать это. Тем более что на www.anarchy-online.com имеется 7-дневная ознакомительная версия, которая совершенно бесплатна.

Наши башни рухнули и уже не поднимутся...

ВЕРДИКТ ★★★★☆
Улучшенная и обновленная версия *AO*. Просто фантастика.

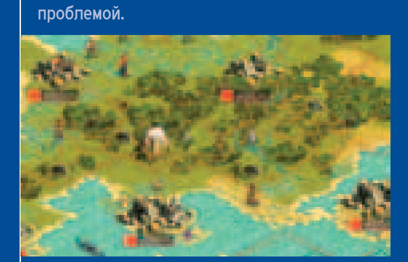
ПАТЧИ К ИГРАМ

Перекройка истории

Civilization III: Play the World

Томас Л. МакДональд

Ровно месяц назад, в февральском номере *CGW*, я от души опустил Firaxis. Причем это была классическая ситуация, когда тому, КТО ругает, намного больнее, чем тому, КОГО он ругает. Но что поделать – кошмарное качество *Civilization III: Play the World* просто требовало наказания. Поверьте, я действовал не со зла – так было нужно для дела. Ведь согласитесь, это нехорошо – впаривать нам набор карт, взятых с фанатских сайтов, и несколько халтурно сделанных юнитов и цивилизаций в качестве дополнительного бонуса. Тем более что главная фишка адд-она – поддержка многопользовательского режима – ВООБЩЕ не работала. Спасая свое доброе имя, компания Firaxis быстро выпустила несколько патчей. Нельзя сказать, что они исправили ситуацию, но, по крайней мере, приятно сознавать, что авторы работают над проблемой.



Стремительно, одна за другой вышли версии 1.01f, 1.04f и 1.14f. Определенный прогресс имеется, и, тем не менее, должен констатировать: *Play the World* по-прежнему работает плохо, медленно и недолго. Новая функция автоматического пропатчивания наверняка порадует одних фанатов и ужаснет других. А третьи испытают оба чувства одновременно...

Итак, в двух словах: после выхода патча 1.14f, вылеты из игры стали значительно реже, но лаг как был совершенно неприемлемым, так и остался. Игра по-прежнему страдает странными паузами и неожиданными приступами заикания, но теперь, по крайней мере, вы можете довольно долго играть, ни разу не зависнув. Прогресс налицо. Но проблема нахождения оппонентов никуда не делась.

Если вы являетесь клиентом AOL, то немедленно меняйте провайдера. Пока не заведете нового, про *Play the World* и думать забудьте. Игра не будет работать. Firaxis вешает всех собак на AOL, и, скорее всего, в ближайшем будущем выяснить правду все равно не удастся.

Play the World медленно движется в сторону более-менее приемлемого качества, но пока (v. 1.14f) игровой процесс нельзя назвать ни приятным, ни стабильным.

O.R.B. (Off-world Resource Base)

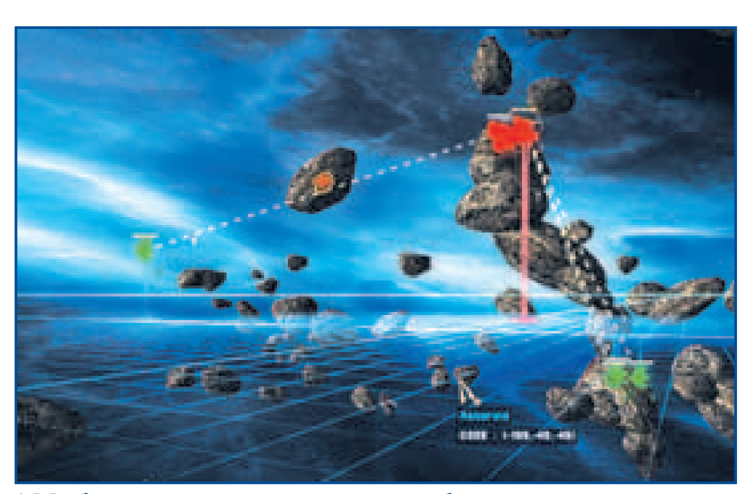
В космосе никто не услышит, как ты зеваешь от скуки. **РИК ЭРНСТ**

ИНФОРМАЦИЯ ОБ ИГРЕ

ИЗДАТЕЛЬ: **STRATEGY FIRST**
РАЗРАБОТЧИК: **STRATEGY FIRST**
ЖАНР: **3D SPACE RTS**
РЕЙТИНГ ESRB: **ДЛЯ ВСЕХ**
ЦЕНА: **39.99** ТРЕБОВАНИЯ: **PENTIUM III 600, 128 MB RAM, 500 MB НА ДИСКЕ, 3D-КАРТА С 16 MB**
РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: **PENTIUM III 1 GHZ, 3D-КАРТА С 32 MB**
MULTIPLAYER: **LAN, INTERNET (2-4 ИГРОКА)**

Время от времени появляются инновационные игры, переворачивающие с ног на голову давным-давно всем знакомые и устоявшиеся жанры. Так, например, жанр риал-тайм стратегий, совершенно утонувший в болоте клонов *Command & Conquer*, получил второе рождение после выхода *Homeworld* – полностью трехмерной игрушки с потрясающе удобным управлением. Сегодня, три года спустя, компания Strategy First представляет на наш суд *O.R.B.* (сокращение от *Off-World Resource Base*), возрождая тем самым древнейший принцип клоноделов-халтурщиков: берем какой-нибудь хит и тупо копируем, совершенно упуская из виду все инновационные фишки, которые, собственно, и вывели его в разряд хитов.

С первыми проблемами вы столкнетесь еще до того как установите *O.R.B.* на своей машине. Как известно, многие мануалы к RTS грешат чрезмерным объемом и содержат массу совершенно ненужной информации обо всех юнитах и структурах, которые там можно строить. *O.R.B.* смело ломает описанный выше стереотип – в коробке с игрой вы найдете девятистраничный буклетик, рассказывающий о священной войне между двумя безликими инопланетными расами, содержащий перевод некоего святого текста, а также краткий словарь инопланетных слов. Все. Не дается даже списка юнитов или баз, а древо технологий настолько густое, что прочесть что-либо совершенно невозможно.



***O.R.B.* обладает отличным трехмерным движком, но большую часть времени вам предстоит иметь дело с иконками.**



Игра окончена – три эсминца на сто процентов оправдывают огромные средства, вложенные в их разработку и производство.

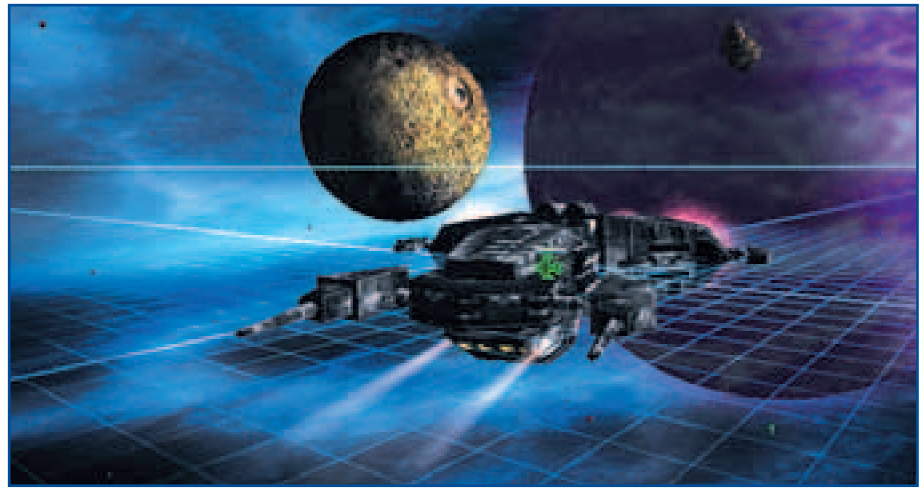
После инсталляции ситуация улучшается, но несильно. Интерфейс достаточно четок и логичен, но любое действие требует слишком большого количества кликов. Ролики зрелищны, но сам сюжет абсолютно неинтересен. А из-за отсутствия выразительных персонажей ты при всем желании не можешь проникнуться симпатией ни к одной из конфликтующих рас.

Туториал, как ни странно, неплох – он отлично разъясняет основы игровой механики и управления. К сожалению, разработчики отбросили практически все наработки *Homeworld* в этой области, предпочтя им огромное количество кнопок на экране, горячих клавиш и сложных аккордов, которые нужно исполнять на клавиатуре. В принципе, управление можно настроить и сделать достаточно удобным, но любой, кто играл в *Homeworld* и знает, каким оно ДОЛЖНО быть, будет разочарован.

К чести разработчиков нужно признать, что игра выглядит довольно привлекательно. Корабли детализированы, а задние фоны насыщены и красочны. К сожалению, масштаб боевых действий таков, что, как правило – вернее, практически всегда, – вы будете наблюдать свои звездолеты лишь в виде иконок. По-настоящему дизайнерам O.R.B. удались только карты – космос наполнен всевозможными астероидами, планетами и лунами и выглядит весьма впечатляюще.

Впрочем, графика, как известно, – отнюдь не главное. Последний гвоздь в гроб *O.R.B.* – это темп, в котором протекает игра. Корабли ползут по экрану, как черепахи, и даже на утроенной скорости путешествия по карте занимают целую вечность. В ожидании пока мой флот захватит вражескую базу, я успел перекусить. И кому, спрашивается, в такой ситуации нужна кнопка паузы?

Игры, рабски копирующие популярные хиты, редко пользуются успехом у критиков и геймеров. Упуская практически все важнейшие элементы *Homeworld, O.R.B.* по всем параметрам проигрывает своему предшественнику трехлетней давности. Увы.



Живописные планеты и луны способствуют созданию игровой атмосферы.

ВЕРДИКТ ★★☆☆☆

Клон Homeworld, из которого выбросили все классные фишки оригинала.

Dragon's Lair 3D: Return to the Lair

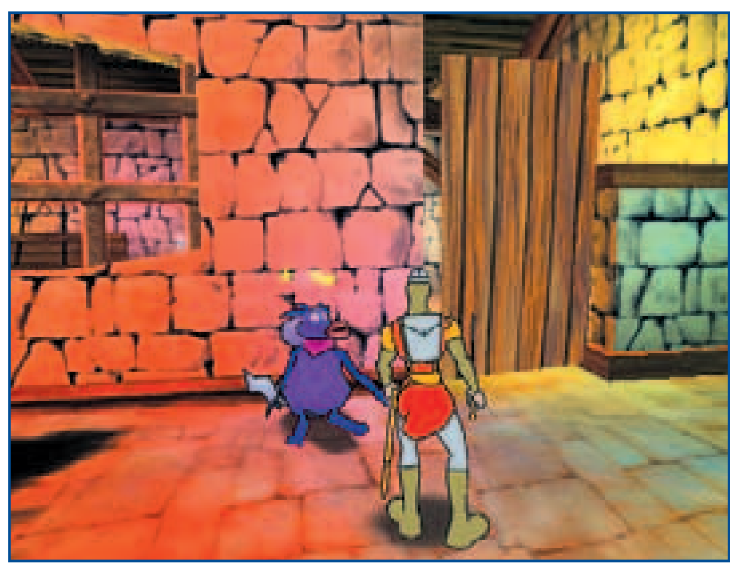
Возвращение трех «Д» – Дирка, Дафны и Дракона. **ЧАРЛЬЗ АРДАЙ**

ИНФОРМАЦИЯ ОБ ИГРЕ

ИЗДАТЕЛЬ: **UBI SOFT** РАЗРАБОТЧИК: **DRAGONSTONE SOFTWARE** ЖАНР: **ACTION** РЕЙТИНГ ESRB: **С 13 ЛЕТ, ЛЕГКОЕ НАСИЛИЕ** ЦЕНА: **$29.99** ТРЕБОВАНИЯ: **PENTIUM II 300, 64MB RAM, 700 MB НА ДИСКЕ** РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: **PENTIUM III, 128MB RAM** MULTIPLAYER: **НЕТ**

D*ragon's Lair* можно смело назвать «самой популярной плохой игрой» всех времен и народов. Знаменитое не меньше, чем *Pac-Man* и *Space Invaders*, это творение Дон Блата (Don Bluth) стало первой игрушкой, демонстрирующей рисованную графику мультяшного качества. В свое время *Dragon's Lair* так поразила всех своей новизной и оригинальностью, что народ становился в очередь, чтобы в нее поиграть – хотя сам геймплей не представлял собой ничего выдающегося, и даже был по современным меркам достаточно мучительным – не успев совершить нужное действие в отпущенные для этого доли секунды, вы были обречены заново проходить приличный отрезок пути, и так до полного истощения сил... Ну и как же по сравнению с оригиналом смотрится *Dragon's Lair 3D*? Вообще говоря, смотрится лучше, – в том смысле, что игру не начинаешь ненавидеть, проведя с ней пять минут.

Подобно своей предшественнице, *Dragon's Lair 3D* предлагает вам побыть в шкуре туповатого рыцаря, который должен прорваться через бесчисленные смертельные ловушки, чтобы найти и спасти похищенную принцессу. В лучших традициях оригинала игра, по большей части, совершенно линейна: каждая комната – это новый способ несколько раз умереть ужасной смертью, пока вы не отыщете единственно правильную последовательность движений, позволяющую избежать безвременной кончины. Главное отличие от первой части заключается в том, что теперь комнаты полностью трехмерны (хотя сам Dirk the Daring – нет), и зачастую для продвижения требуется решать сложные платформенные головоломки. По-прежнему приходится по много раз повторять одни и те же действия – отчасти из-за невозможности сохраняться тогда, когда тебе этого хочется. Я с удовольствием сообщил бы вам, сколько раз мне пришлось переигрывать сцену с робо-



Герой, окружение, геймплей и даже глуповатые враги – все, как двадцать лет назад.

том-рыцарем и шахматным полом, но, увы, не могу – сбился со счета (почему-то авторы решили, что это очень весело – заставить вас пересечь бьющий током пол не один раз, не два, а целых три – и все без сохранения).

В тех редких случаях, когда вам все-таки разрешают сохраниться в процессе прохождения очередного этапа (например, на уровне, где нужно пересечь бездну, прыгая с одной движущейся платформы на другую), вы можете по достоинству оценить садистскую изобретательность дизайнеров и даже получить от игры удовольствие. Но даже здесь имеются определенные проблемы. По умолчанию гении-разработчики назначили прыжок на клавишу [Alt], и в результате я вылетаю из игры каждый раз, когда пытаюсь прыгнуть вперед, – как если бы я нажал комбинацию [Alt-Tab]. К счастью, управляющие клавиши можно переназначать – и не просто можно, но и нужно, если вы хотите делать все манипуляции с клавиатурой одной рукой, высвободив другую для мыши. Впрочем, сочетание «мышь + клавиатура» тоже не всегда спасает, потому что периодически поддержка мыши загадочным образом отрубается, и вы вынуждены управлять неповоротливым Дирком исключительно с помощью курсорных клавиш. Баг? Очень надеюсь, что да – ибо невозможно представить себе, чтобы кто-то сделал такое специально.

Красоты, демонстрируемые игрой, также весьма неоднозначны. Рисованные задники выглядят очень мило, но многие важные персонажи нарисованы откровенно небрежно. Музыка вызывает ассоциации с мультфильмами 80-х годов – теми, что показывают по телевизору в субботу утром. Возможно, впрочем, что для кого-то это прозвучит как комплимент. Актриса, озвучивавшая Дафну, тоже не на высоте. В общем, примерно на половине прохождения я вообще отключил звук и не жалею об этом.

Однако, несмотря на все перечисленные выше недостатки, *DL3D*, без сомнения, порадует тех, кому нравилась первая часть, и кто все эти годы мечтал о продолжении. *DL3D* не станет событием в игровом мире, более того, учитывая все ее баги и дизайнерские недочеты, кое-кого она откровенно разочарует. Но для серии *Dragon's Lair* это, несомненно, большой шаг вперед.

Первая игра серии *Dragon's Lair*, которую не начинаешь ненавидеть, проведя с ней пять минут.



Возможность сохраняться во время сцен, подобных этой, пошла бы *Dragon's Lair 3D* на пользу. По крайней мере, игра перестала бы напоминать занудную работу.



По сути своей, *Dragon's Lair 3D* – это классическая платформенная аркада.

ВЕРДИКТ ★★☆☆☆

Эта игра лучше, чем первая часть, выпущенная в 1983 году. Но не более того.

The Elder Scrolls III: Tribunal

Мрачные подземелья вместо открытых просторов. **РОН ДУЛИН**

ИНФОРМАЦИЯ ОБ ИГРЕ

ИЗДАТЕЛЬ: **BETHESDA SOFTWORKS** РАЗРАБОТЧИК: **BETHESDA SOFTWORKS** ЖАНР: **ROLE-PLAYING GAME** РЕЙТИНГ ESRB: **С 13 ЛЕТ, КРОВЬ, НАСИЛИЕ** ЦЕНА: **$49.99** ТРЕБОВАНИЯ: **PENTIUM III 500, 128MB RAM (256MB RAM ДЛ□ WINDOWS XP), 1GB НА ДИСКЕ** РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: **PENTIUM III 800, 256MB RAM, 3D-КАРТА С 32MB** MULTIPLAYER: **НЕТ**

Главным козырем оригинального *Morrowind* была ни с чем не сравнимая свобода. Необъятные размеры игрового мира, нелинейность и бесконечное количество побочных сюжетных линий делали знакомство с континентом Vvardenfell и его сложной общественной структурой невероятно увлекательным и затягивающим занятием. В этой связи небольшие размеры адд-она под названием *Tribunal* выглядят, по меньшей мере, странно. Прощайте, странствия, – большую часть времени нам предстоит блуждать по одному-единственному городу и лабиринтам его канализационной системы, выполняя многочисленные квесты и истребляя по ходу дела бесчисленные полчища разномастных противников.

Действие адд-она разворачивается в городе под названием Mournhold, расположенном за пределами материка Vvardenfell. Установив *Tribunal*, вы обнаружите, что ваш персонаж спит. Проснувшись, он будет атакован неким таинственным ассасином и после короткой серии событий телепортирован в Mournhold. И хотя этот город не может похвастаться таким разнообразием враждующих политических сил, как Vvardenfell, по прибытии вы выясните, что проблем хватает и здесь. Общество раздирает борьба между новым королем и местным храмом. И вы, разумеется, можете принять сторону любой из фракций.

Помимо основных заданий, в *Tribunal* есть множество любопытных сторонних квестов. Практически у каждого жителя Mournhold есть к вам дело, причем просьбы могут быть самыми разнообразными – найти ученика в кузницу или... сыграть главную роль в театре, когда на подготовку практически не остается времени. А один странный квест начинается разговором с нахальным попрошайкой, а заканчивается самой серьезной дракой за всю игру.

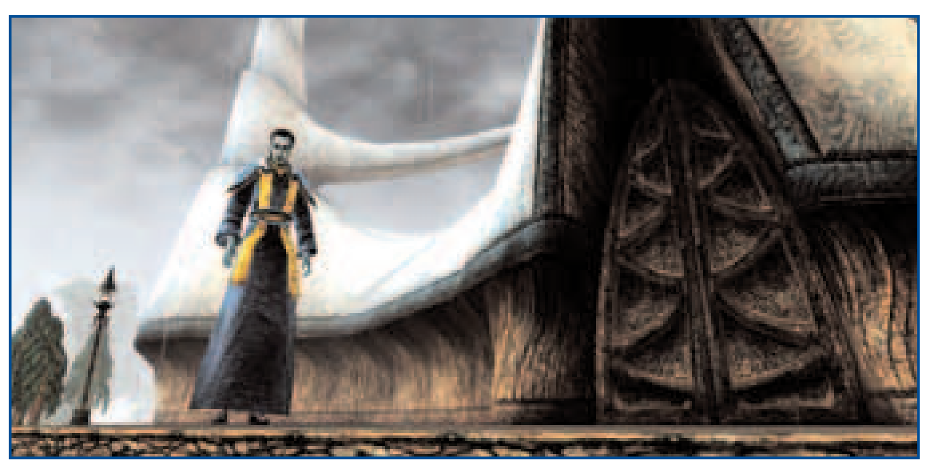


В подземных катакомбах под городом Mournhold полно нежити, так что не удивляйтесь, обнаружив, что ваши статсы вдруг уменьшились.

Отсутствие обширных открытых территорий компенсируется красотами города – дворец, храм, статуи, фонтаны... Его размеры достаточно велики, хотя после просторов *Morrowind* сам факт постоянного пребывания в одной и той же локации воспринимается несколько болезненно. А еще Mournhold – город сравнительно малонаселенный. И благодаря небольшому количеству жителей каждый из них обладает намного более яркой индивидуальностью, чем безликие обитатели материка. А некоторые персонажи, например, полуголый варвар, от души позабавят ветеранов, вдоль и поперек исходивших *Morrowind*.

Очень радует, что в *Tribunal* исправлены некоторые проблемы, отравлявшие все удовольствие в оригинальной игре. Так, например, журнал подвергся тотальной переделке, и теперь вы можете сортировать квесты по названиям. Не могу сказать, что это в корне улучшило ситуацию, поскольку зачастую ты просто не помнишь, как называется тот или иной квест, но по сравнению с тем кошмаром, что был в *Morrowind*, это гигантский шаг вперед. Появилась возможность делать на карте пометки – весьма полезное нововведение. Нерешенных проблем, впрочем, тоже хватает, и они усугубляются узостью подземных коридоров и суровостью сражений, которые ждут вас в окрестностях Mournhold. Увы, боевая система осталась такой же бестолковой и однообразной, как и была, а ведь основной упор в *Tribunal* сделан именно на хождения по лабиринтам и сражения.

А враги покрутели. Новые монстры – целая армия гоблинов и нежить – являются весьма достойными противниками, и высокоуровневым персонажам здесь есть где развернуться. Квесты достаточно интересны, но нужно всегда иметь в виду, что Mournhold и Vvardenfell – это два совершенно разных места. В целом же по сравнению с оригиналом *Tribunal* является более «традиционной» RPG, действие которой ограничено небольшим изолированным уголком необъятной вселенной *Morrowind*.



Mournhold – город небольшой, но очень красивый.

ВЕРДИКТ

Раздолье для высокоуровневых персонажей, которые вдоль и поперек исходили *Morrowind*. Адд-он унаследовал практически все достоинства и недостатки оригинала.



Гигантский червь – один из самых эффектных монстров *Arx Fatalis*.

Arx Fatalis

Подземная охота на троллей. **РОБЕРТ КОФФЕЙ**

ИНФОРМАЦИЯ ОБ ИГРЕ

ИЗДАТЕЛЬ: **JOWOOD PRODUCTIONS**
РАЗРАБОТЧИК: **ARKANE STUDIOS**
ЖАНР: **RPG** РЕЙТИНГ ESRB: **С 17 ЛЕТ, КРОВЬ, НАСИЛИЕ**
ЦЕНА: **$39.99** ТРЕБОВАНИЯ: **PENTIUM III 500, 64MB RAM, 750MB НА ДИСКЕ**
РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: **PENTIUM 4, 256MB RAM, 3D-КАРТА С 64 MB**
MULTIPLAYER: **НЕТ**

При желании *Arx Fatalis* легко можно обвинить во всех смертных грехах. Заявить, что дизайн коробки на редкость уродлив. Название игры – какое-то невнятное. Сходство с древней *Ultima Underworld* граничит с откровенным плагиатом. Разработчики – вообще французы. Список можно продолжить, и все обвинения будут справедливы, но помимо бросающихся в глаза недостатков в игре есть кое-что еще. Например, богатый, насыщенный и интересный игровой мир, предоставляющий массу вариантов отыгрыша роли. Прекрасная озвучка и замечательная графика. Наконец, *Arx Fatalis* – это самая оригинальная RPG из всех, что я видел, не считая, конечно, вышедший в 2002 году *Morrowind*. И если вы любите ролевые игры, то просто обязаны дать *Arx Fatalis* шанс!

Ослепительный бриллиант…

Достоинства *Arx Fatalis* раскрываются постепенно. По мере того как вы скрупулезно и старательно исследуете то, что творится вокруг, сюжет, персонаж и сам игровой мир неспешно развиваются и меняются. Вообще говоря, мир *Arx Fatalis* практически полностью расположен под землей (кроме шуток, желание снова увидеть солнце – основная движущая сила сюжета), и очень быстро вы начинаете ненавидеть эти запутанные туннели, разбитые на девять огромных уровней. Но при этом *Arx Fatalis* умудряется постоянно поддерживать в вас интерес и желание играть дальше своими уникальными персонажами (чего стоит меланхоличный скульптор-тролль, мечтающий о друге), удивительно красивой для «подземной» игры графикой, а также сюжетной подоплекой всех происходящих событий, когда у каждой социальной группы, от гоблинов до Snakewomen, есть свои цели и планы.

Выбор стиля игры целиком и полностью принадлежит вам. В самом начале страдающий амнезией главный герой подобен чистому листу, а ролевая система *Arx Fatalis* базируется не на узкоспециализированных классах, а на прокачке разнообразных умений (ближний бой, скрытность, интуиция и т.д.), которые повышаются при переходе на новый уровень. Хотя по гибкости данная система уступает той, что применялась в *Morrowind* (прокачка скиллов при их использовании), но, тем не менее, у вас есть возможность создать героя, сочетающего ЛЮБЫЕ способности, которые вы сочтете необходимыми. Лично у меня получился мощный боец с неплохим (хотя и ограниченным) арсеналом заклинаний. Ведь, как известно, пара файерболов – лучшее средство против отравленного двуручного меча…

Несмотря на свою условность, «профессии» достаточно сбалансированы, а главное – они позволяют вам выполнять многочисленные квесты самыми различными способами. Впрочем, в конце игры у чистых магов, воров или стрелков могут возникнуть проблемы, т.к. для драки с финальным боссом требуется специальный меч и, соответственно, умение им владеть.

Риал-таймовая боевая система достаточно незамысловата. Противники не отличаются разнообразием, зато прут на вас просто в ужасающих количествах крысы, пауки, зом-

Самая оригинальная RPG из всех, что я видел, не считая *Morrowind*, вышедший в 2002 году.



Нет, это не *Black & White* – просто здесь применяется похожая система магии.



Так, что мы здесь имеем? Большой дракон, дышащий холодом... Следовательно? Перед нами – RPG!



Возможно, это и не самая глубокая ролевая система в мире, но если вам повезет добраться до 8 уровня, то, поверьте, каждое принятое вами решение окажет самое непосредственное влияние на игровой процесс.



В игре не очень много головоломок, но все они заставят вас изрядно напрячь извилины.

би... Тем не менее, сражения сложны и увлекательны, и чтобы добиться успеха, нужно тщательно рассчитывать время для каждого удара (если только вы не пользуетесь магией).

Игроку, выбравшему тернистый путь мага, придется изрядно повозиться с тонкой настройкой персонажа, а также потренироваться во владении мышкой, но в конечном итоге затраченные усилия оправдываются на все сто. Чтобы скастовать заклинание, нужно начертать в воздухе серию рун. Это требует определенного навыка, поскольку бои, как уже было сказано, идут в реальном времени. К счастью, имеется возможность «предварительного» колдовства, когда вы вешаете три уже готовых заклинания на горячие клавиши для последующего использования. Кроме того, заклинания обладают огромной убойной силой – на поздних стадиях игры для уничтожения самых мощных противников вам понадобится максимум пара файерболов.

...испещренный трещинами и дефектами

К сожалению, при всех своих несомненных достоинствах игра страдает от огромного количества мелких недочетов, которые ужасно раздражают и порой портят все удовольствие. Главная проблема – интерфейс, открывающий окно инвентаря каждый раз, когда вам нужно глянуть на экран персонажа, журнал или карту, и отказывающийся потом закрыть его. Дело в том, что когда окно инвентаря открыто, вы не можете нормально двигаться. А когда вы его все-таки закроете, герой почему-то уберет свой приготовленный к бою меч, причем внешне все будет выглядеть так, словно меч готов к использованию. Увы, понять свою ошибку можно, только попытавшись кого-нибудь атаковать, – вам предстоит с ужасом наблюдать, как герой стремительно теряет здоровье и умирает... Пора загружать сохраненную игру.

Хотите еще недостатков? Их есть у меня. Применение предметов из инвентаря устроено крайне нелогично, журнал всегда открывается на первой странице, а не на той, которую вы изучали в последний раз, на карте нельзя делать пометки, голос героя настолько невнятный, что порой вы упускаете важную информацию, которая никак не фиксируется в журнале, и в результате не знаете потом, куда идти и что делать (и никто ведь не поможет!). Все перечисленные выше проблемы, равно как и те, о которых я умолчал, чтобы сэкономить место, здорово портят геймерские нервы.

И, тем не менее, пройдя *Arx Fatalis* до конца, вы чувствуете ни с чем не сравнимое удовлетворение. Все элементы игрового дизайна – и навороченные головоломки, и боевая система, и потрясающее богатство возможностей, включая собственноручное изготовление зелий и выпечку вкусного яблочного пирога – гармонично объединены в единое целое. Достоинства *Arx Fatalis* многократно перевешивают недостатки, эта игра – настоящий рай для всех любителей RPG.

ЗАКОЛДОВЫВАЕМ KOLTK SWORD

Поскольку в игре всего три драконьих яйца, а мифрила вообще – кот наплакал, вы не можете позволить себе роскошь заниматься экспериментами с Meteor Sword. Но без этого меча вам не удастся даже добраться до финального босса, не говоря уже о том, чтобы убить его. Если показатель Magic у персонажа меньше чем 80, не пытайтесь скастовать Enchant самостоятельно – вы получите меч, единственным достоинством которого будет мерцание. Лучше воспользуйтесь свитком Enchant Scroll (можно купить у торговцев-двойняшек) или попросите Zalnashh сделать это для вас.

Получив правильно заколдованный меч, вы сможете инициировать бой с носителем последнего камня Akbaa и в итоге зарубить Yserbius'а.

ВЕРДИКТ ★★★★☆

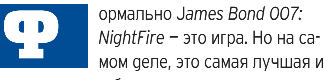
Самый неожиданный и приятный сюрприз начинающегося 2003 года. *Arx Fatalis* – отличная ролевая игра, хотя и со своими закидонами.

James Bond 007: NightFire

Дерьмо. Законченное дерьмо. **РОБЕРТ КОФФЕЙ**

ИНФОРМАЦИЯ ОБ ИГРЕ

ИЗДАТЕЛЬ: **EA GAMES** РАЗРАБОТЧИК: **GEARBOX SOFTWARE** ЖАНР: **SHOOTER** РЕЙТИНГ ESRB: **С 13 ЛЕТ, ВОЗБУЖДАЮЩИЕ ТЕМЫ, НАСИЛИЕ** ЦЕНА: **$49.95** ТРЕБОВАНИЯ: **PENTIUM III 500, 128 MB RAM, 675 MB НА ДИСКЕ, 3D-КАРТА С 32 MB** РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: **PENTIUM III 1GHZ, 256 MB RAM, 1.4 GB НА ДИСКЕ, 3D-КАРТА С 64 MB** MULTIPLAYER: **LAN, INTERNET (2-32 ИГРОКА)**



Формально *James Bond 007: NightFire* – это игра. Но на самом деле, это самая лучшая и реалистичная обучающая программа из всех, что когда-либо попадались мне в руки. Компания Gearbox Software заслуживает награды за невероятно точное и при этом творческое воплощение классического труда доктора Элизабет Каблер-Росс «Пять психологических состояний, через которые проходит умирающий». Отважный геймер, севший за *NightFire*, воочию пройдет через все мучительные стадии, предшествующие смерти, не подвергая при этом никакой реальной опасности свою бренную жизнь. Впрочем, если вы отважитесь сыграть в *NightFire*, то приготовьтесь, что кое-чем пожертвовать все-таки придется. Эта игра убьет в вас радость жизни, умение получать удовольствие, а также унесет с собой в могилу частицу вашей ранимой души. Но поверьте, дело того стоит – за такое наглядное пособие по духовной и физической деградации совсем не жаль заплатить столь высокую цену. Иногда, правда, в голову закрадывается крамольная мысль: а может, Gearbox Software просто выбросила на прилавки самый халтурный шутер за всю историю компьютерных игр? Но стоит как следует всмотреться в игру, и ты однозначно понимаешь, что *NightFire* – это отнюдь не халтура, а напротив, сверхъестественно подробный, жуткий и мучительный экскурс через все пять упомянутых выше психологических состояний. Создать ТАКОЕ могли только настоящие гении. Итак, рассмотрим все стадии по порядку:



Перестреляв врагов, вы наблюдаете, как их тела необъяснимым образом тают и исчезают в полу.

Самый халтурный шутер за всю историю компьютерных игр.

Неприятие неизбежного: Неужели управляемые компьютером плохие парни так и будут тупо пялиться в стены, никак не реагируя на мою стрельбу? Неужели в игре действительно нет горячих клавиш для различных видов оружия, и чтобы взять нужный ствол, я каждый раз должен терять время, прокручивая эти чертовы, никому не нужные гранаты и рискуя умереть? Неужели здесь действительно только три типа оружия – дурацкое, абсолютно дурацкое и бесполезное? Нет, не может быть, чтобы ВСЕ уровни *NightFire* были содраны из других, лучших игрушек... Нет, нет, я отказываюсь верить, что такой крупный и уважаемый издатель, как Electronic Arts, сознательно пытается всучить нам подобный отстой за 50 баксов. Этого просто не может быть!

Ярость: Почему я должен 20 раз делать Use на этой проклятой двери, прежде чем она откроется, когда все остальные двери открываются с первого раза?! Куда, черт побери, делся мой прицел? Скорее всего, туда же, куда сгинула вся информация о боезапасе... Почему увлекательные гонки на крутых автомобилях попали только в приставочные версии? Боссы – вообще полный suxx, мало того, что они абсолютно пуленепробиваемы, так они еще и жульничают! Катись к черту, *NightFire*, отправляйся в ад, там тебе самое место!

Мольба: Пожалуйста, пусть это будет фатальный баг, столкнувшись с которым я смогу с чистой совестью бросить игру. Пожалуйста, пусть это будет фатальный баг, пожалуйста, пожалуйста, пожалуйста, Господи! Клянусь, я никогда больше не возьму без спроса кабель у моего соседа по офису!.. Черт побери! Это не баг... До меня только что дошло, что после того, как я взорву ракетами пять припаркованных автобусов, я должен расстрелять носящийся вокруг меня бронированный автобус с открытой дверью и пассажиром, садящим в меня из минигана и не желающим умирать, сколько в него не стреляй ПУЛЯМИ. А иначе этот чертов автобус ни за что не взорвется... Господи, пожалуйста, избавь меня от страданий...

Депрессия: Игра оказалась совсем не так плоха, как я думал сначала – она оказалась намного хуже. Более тупого режима multiplayer я не видел еще ни в одном шутере – омерзительно плоские и уродливые уровни, позорящие движок Quake III, на котором они сделаны... Ужасающие сценки на движке, кошмарная озвучка, не имеющая ничего общего с голосом Пирса Броснана, – как будто актер произносил реплики с набитым ртом... Как они могли сотворить ТАКОЕ с великим Джеймсом Бондом? Эх, род людской, как же все-таки ты несовершенен...

Принятие неизбежного: Всего 15 часов страданий – и вот он, долгожданный и милосердный конец. Враги продолжают кричать: I'm taking fire!, даже когда я сижу, спрятавшись, и совершенно в них не стреляю. У меня есть лицензия на убийство, но я не могу ни перепрыгнуть, ни перелезть через изгородь, еле доходящую мне до колена. Я даже по ковру не могу нормально пройти – дергаюсь, как пьяный, каждый раз, когда игра безо всякой видимой причины начинает тормозить. Ну и ладно. Все ОК. Я все понимаю и принимаю. Прими меня, Господи. Я иду к тебе, иду к свету...



Шик и блеск! Какой аристократический размах! Два креветочных коктейля и десяток крекеров, намазанных сверху чем-то черным и чем-то красным.



Находясь на сверхсекретном задании, не бойтесь щелкать зажигалкой-фотоаппаратом перед самым носом объекта – он все равно ничего не заподозрит.

ВЕРДИКТ ★☆☆☆☆

Все зависит от точки зрения. Если рассматривать *NightFire* в качестве шутера, то это полный провал и позор на головы разработчиков. Зато в качестве мучительного, реалистичного симулятора смерти – это потрясающий, просто феноменальный успех.

Hegemonia: Legions of Iron

Дистрофичный *Master of Orion*. **ДАЙ ЛЮО**

ИНФОРМАЦИЯ ОБ ИГРЕ

ИЗДАТЕЛЬ: **DREAMCATCHER**
РАЗРАБОТЧИК: **DIGITAL REALITY**
ЖАНР: **STRATEGY**
РЕЙТИНГ ESRB: **С 13 ЛЕТ, НАСИЛИЕ**
ЦЕНА: **$39.99**
ТРЕБОВАНИЯ: **PENTIUM III 600, 128 MB RAM, 450 MB НА ДИСКЕ, 3D-КАРТА С 16MB**
РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: **PENTIUM III 1GHZ, 256MB RAM, 3D-КАРТА С 32MB**
MULTIPLAYER: **INTERNET, LAN (2-8 ИГРОКОВ)**

Вообще говоря, ролики в играх – это здорово. Они добавляют драматизма, доносят до вас сюжет, да и просто классно смотрятся. К сожалению, если игра превращается в непрерывную вереницу роликов, идущих в строго заданной последовательности, она перестает быть игрой и становится мультфильмом. Космическая RTS *Hegemonia* была очень многообещающим проектом. Но, увы, в стремлении снабдить игру сильным сюжетом, авторы угодили в собственную повушку, принеся стратегический геймплей в жертву никому не нужной скриптовой драме.

Разработчиком *Hegemonia* является студия Digital Reality, создатель двух первых частей *Imperium Galatica*. На этот раз авторы решили поведать нам эпическую историю о гражданской войне, разразившейся в 2014 году между Землей и Марсом, и о ее последствиях. Приняв любую из сторон в конфликте двух планет, вы очень быстро добьетесь победы, и население солнечной системы вновь объединится. Здесь туториал заканчивается, и начинается собственно игра. Вам предстоит расширять подконтрольный человечеству сектор космоса и бороться с инопланетянами, сопротивляющимися вашей экспансии.

Формально Hegemonia обладает всеми атрибутами настоящей космической стратегии – мы колонизируем планеты, занимаемся наукой, обустраиваем колонии, создаем флоты и руководим космическими сражениями... Но все эти элементы геймплея получились у Digital Reality какими-то... «облегченными», что ли... Например, имеются жесткие ограничения на число военных и гражданских юнитов – в большинстве миссий количество групп боевых кораблей не превышает дюжины. Единственная область, в которой у вас ДЕЙСТВИТЕЛЬНО есть определенная свобода выбора, – научные исследования, хотя и здесь не все гладко: полезность некоторых технологий представляется весьма сомнительной.

Все миссии одиночной кампании являются сюжетными – т.е. независимо от действий игрока несколько раз в процессе прохождения миссии перед ним ставятся заранее определенные задачи, которые непременно должны быть выполнены, прежде чем ему разрешат двигаться дальше. Как известно, народ всегда любил космические стратегии за их глубокий, нелинейный и богатый на случайные события геймплей – этакий «свободный полет». Так вот, в Hegemonia дела обстоят с точностью до наоборот. Каждая миссия – вещь в себе, подавляющее большинство накопленных в ходе ее выполнения ресурсов (т.е. все деньги и большинство построенных кораблей) теряются при переходе к следующему сценарию. Сами миссии иногда бывают весьма занятными, но, как правило, страдают отсутствием четко сформулированных задач. Для успешного прохождения обычно не требуется никаких тактических изысков - достаточно следовать простому правилу: прежде чем посылать флот на очередной кризис, его нужно по максимуму нарастить и усилить, вот и все.

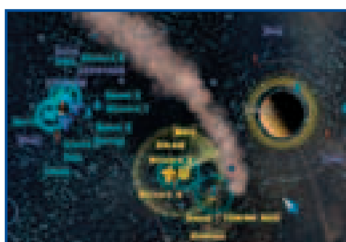
Сами сражения достаточно статичны. Количество контрольных функций невелико – мы лишь указываем точку прибытия и цель, а в случае необходимости отдаем приказ отступить. Встретившись, два враждебных флота обычно выстраиваются друг напротив друга на дистанции поражения и начинают обмениваться ударами, пока корабли одной из сторон не превратятся в космическую пыль. Данное зрелище больше напоминает морские сражения XVIII века, чем бои звездолетов, способных развивать околосветовую скорость.

Описанные выше проблемы усугубляются огромным размером карт. Действие игры разворачивается в гигантских солнечных системах, причем многие сценарии включают по несколько таких систем. Так что большую часть игрового времени вам предстоит ждать, пока корабли прибудут из одной точки пустоты в другую. И это ожидание очень быстро достает, даже если использовать функцию ускорения времени.

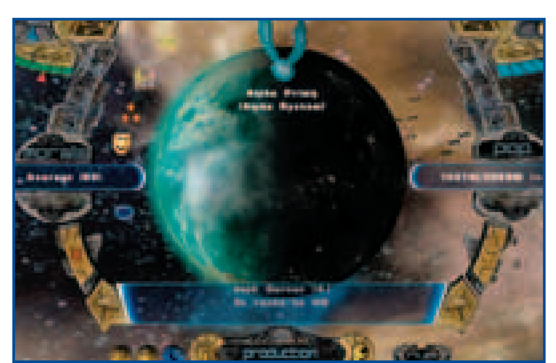
Тем не менее, несмотря на все недостатки, Hegemonia никак нельзя назвать провалом. Игровая графика великолепна, озвучка - вполне терпима, а миссии и связывающий их сюжет достаточно интересны, чтобы не дать вам заскучать. Многопользовательский режим тоже неплох, хотя его портит ограниченный набор карт и малое количество модов. Для любителей «облегченных» стратегий Hegemonia - это именно то, что доктор прописал. Но поклонникам классики космического жанра, жаждущим сложного, глубокого и многовариантного геймплея, я посоветовал бы дождаться Master of Orion III.



Хлипкие корветы даже не пытаются уклониться от убийственного огня космической станции.



Большая часть игры проходит на тактической карте.



Планетарный интерфейс прост и удобен. Главным образом – из-за примитивности системы менеджмента колоний.

ВЕРДИКТ ★★★☆☆

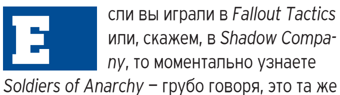
Не совсем стратегия, не совсем игра.

Soldiers of Anarchy

Не фонтан... **РАФАЭЛЬ ЛИБЕРАТОРЕ**

ИНФОРМАЦИЯ ОБ ИГРЕ

ИЗДАТЕЛЬ: **SIMON & SCHUSTER**
РАЗРАБОТЧИК: **SILVER STYLE**
ЖАНР: **REAL-TIME STRATEGY**
РЕЙТИНГ ESRB: **С 13 ЛЕТ, КРОВЬ, НАСИЛИЕ** ЦЕНА: **$39.99**
ТРЕБОВАНИЯ: **PENTIUM III 600, 128MB RAM, 600MB НА ДИСКЕ**
РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: **PENTIUM III 800, 256 MB RAM, 3D-КАРТА С 32MB**
MULTIPLAYER: **INTERNET, LAN (2-8 ИГРОКОВ)**



Если вы играли в *Fallout Tactics* или, скажем, в *Shadow Company*, то моментально узнаете *Soldiers of Anarchy* – грубо говоря, это та же самая игра. То есть, конечно, отдельные различия имеются, но в целом ситуация следующая: там, где первые две игрушки демонстрировали себя с самой лучшей стороны, *Soldiers of Anarchy*, увы, смотрится довольно блекло. Сейчас объясню.

Как и *Fallout Tactics, Soldiers of Anarchy* представляет собой трехмерную тактическую стратегию, в которой мы управляем взводом бойцов. Согласно сюжету, ваша команда вылезла из российского военного бункера, где просидела 10 лет, спасаясь от смертельного вируса. Цель игры проста и логична, как дважды два: выяснить секрет этого проклятого вируса, уничтожившего человеческую цивилизацию, попутно собирая оружие, оборудование и транспортные средства для пополнения собственного, постоянно расходуемого арсенала.

Каждый уровень начинается с того, что мы вооружаем и экипируем команду, а затем она покидает безопасный бункер и выходит во враждебный, полный неведомых опасностей мир. Сами миссии достаточно линейны и, на мой взгляд, чрезмерно заскриптованы – довольно часто бойцы вынуждены выполнять их задачи именно таким способом, каким задумали авторы, а иначе ничего не получится. В процессе реализации поставленных задач (т.е. истребления врагов или разрушения определенных объектов) команда будет общаться с людьми, выжившими после катастрофы – охотниками, поселенцами, монахами, – располагающими ценной информацией и готовыми за умеренную плату ей поделиться.

Дурацкие диалоги, вызывающие ассоциации с телепостановками 50-х годов, довольно быстро начинают сводить вас с ума, но тут уж ничего поделать нельзя – чтобы продвигаться, по сюжету, ваша команда ДОЛЖНА помогать местному населению (как правило, это выражается в том, что в список задач и без того невыполнимой миссии добавляются одна-две новые строчки). А всевозможные дикие звери, бандиты, враждующие между собой преступные группировки и тому подобный сброд изо всех сил пытаются помешать вам сделать свою работу.



Команда надела монашеские рясы, чтобы, одурачив охранников, проникнуть в город и попытаться найти источник зловредного вируса. Обращаю ваше внимание на то, что бойцы в данный момент не вооружены.



Взрывы мостов и башен – отдельный скилл. Всегда поручайте закладывать взрывчатку тем бойцам, у кого этот навык нормально прокачан – а иначе все может рвануть раньше времени.



Танковая аллея. Умение водить танки и пользоваться ракетницей является обязательным для любого бойца – в противном случае он превращается в бесполезное пушечное мясо.

Самое лучшее, что есть в *Soldiers of Anarchy* – это невиданное изобилие оружия, транспортных средств и летательных аппаратов. Всего вы можете приобрести (или украсть) более 50 образцов техники, включая пулеметы M-60, танки T-55, бронемашины, вертолеты Ми-24, истребитель МиГ-29 и т.д. Ближе к концу каждой миссии количество доступных вашим бойцам средств передвижения существенно увеличивается по сравнению с ее началом. Еще одним интересным аспектом является возможность чинить машины, танки и летательные аппараты в специальном гараже. Кроме того, в бункере имеется медицинская лаборатория – тоже весьма полезная вещь. Здесь члены группы лечатся, изготовляют суперстероиды, повышающие их способности, а также исследуют сыворотки, помогающие им выживать во враждебном внешнем мире.

К сожалению, *Soldiers of Anarchy* недостает глянца и баланса *Fallout Tactics*. В игре масса багов, периодически вешающих компьютер. Вообще, когда файл ReadMe рекомендует игрокам почаще сохраняться, это производит удручающее впечатление... Ужасно бесит невероятно долгое время загрузки. Вы в буквальном смысле теряете долгие часы, раз за разом загружая сохраненную игру.

Pathfinding бойцов – просто кошмар. Каждый раз, когда вы кликаете на участке карты, приказывая команде туда двигаться, будьте готовы, что один из солдат непременно изберет альтернативный путь, ведущий его прямиком к быстрому и фатальному концу. Впрочем, pathfinding транспортных средств еще хуже. Ситуацию усугубляет феноменально неудобное и нелогичное управление камерой...

В комплект поставки *Soldiers of Anarchy* входит редактор миссий и многопользовательский режим на 8 игроков. Становится ли от этого игра достойной вашего внимания? Вообще говоря, – да, но только если вы обладаете ангельским терпением или являетесь страстным фанатом тактических RTS на уровне взвода. Всем остальным я рекомендовал бы еще раз пройти *Fallout Tactics*. Вы сэкономите деньги и получите значительно больше удовольствия.

ВЕРДИКТ ★★☆☆☆

Лучше еще раз пройдите *Fallout Tactics* или поищите на полках для уцененных игр *Shadow Company*.



Крадемся к вражескому лагерю.

Platoon

Нет, батенька, «Оскар» вам не светит... **ДЖОНА ДЖЕКСОН**

ИНФОРМАЦИЯ ОБ ИГРЕ

ИЗДАТЕЛЬ: **STRATEGY FIRST** РАЗРАБОТЧИК: **MONTE CRISTO GAMES** ЖАНР: **REAL-TIME TACTICAL** РЕЙТИНГ ESRB: **С 13 ЛЕТ, НАСИЛИЕ** ЦЕНА: **$39.99** ТРЕБОВАНИЯ: **PENTIUM III 600, 256MB RAM, 600MB НА ДИСКЕ, 3D-КАРТА С 32MB** РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: **PENTIUM III 900, 3D-КАРТА С 64 MB** MULTIPLAYER: **INTERNET, LAN (2 ИГРОКА)**

Фильм 15-летней давности, посвященный наиболее сомнительной и противоречивой войне в истории США, к тому же снятый одним из самых противоречивых американских режиссеров, – довольно странный выбор в качестве основы для компьютерной игры, не находите? Впрочем, все эти противоречия не охладили пыла венгерской студии Monte Cristo, которая во что бы то ни стало решила воплотить картину Оливера Стоуна в виде риал-таймовой тактической стратегии. В результате мы получили наводящую тоску смесь ужасного управления и занудного, однообразного геймплея, вызывающего ассоциации не с фильмом *Platoon*, а скорее, с *«Днем сурка»*.

Одиночная кампания состоит из 12 миссий, охватывающих три года, проведенных Мартином Пайэнсдейлом во Вьетнаме. Игроку предстоит взять на себя руководство взводом, состоящим из фиксированного количества бойцов, и последовательно провести его через все миссии, выполняя по ходу дела боевые, разведывательные и тактические задачи. Впрочем, большую часть игрового времени вам предстоит заниматься банальным выживанием, раз за разом попадая в хорошо организованные, укрепленные и замаскированные засады. Вражеские солдаты всегда начеку, всегда ждут вас – поэтому, как правило, бои весьма скоротечны, а результаты их – плачевны. Застать противника врасплох практически невозможно – для этого нужно или обладать феноменальным везением, или же переигрывать сценарий до тех пор, пока не выучишь всю карту наизусть. Ситуацию усугубляет невозможность сохраняться во время миссий. Так что если в самом конце главный герой вдруг падает мертвым от шальной пули Последнего Вьетконговца, то единственный выход – начать все заново, в очередной раз медленно, по-пластунски преодолевая все эти проклятые засады и минные поля.

Управление ужасно – это касается и камеры, и юнитов. Поверхность земли трехмерна, поэтому поле вашего зрения зачастую сужено до предела. Чувствуется, что функцию вращения камеры авторы приделывали к игре в последний момент и в крайней спешке (мануал подтверждает данное предположение). Pathfinding – вообще отдельная песня. Указав солдату точку назначения, вы никогда не можете предугадать, какой именно путь он изберет, чтобы попасть туда – поэтому не нужно удивляться, что бойцы постоянно выходят на открытые пространства, подставляя себя под пули вьетнамцев. Хуже всего то, что если приказать солдату идти в какое-нибудь заведомо недосягаемое место, он, не моргнув глазом, пойдет в случайно выбранном направлении и очень быстро погибнет.

Сочиняя сюжет, авторы наверняка думали, что он придаст смысл и дополнительную глубину всей кампании. Увы, они просчитались. История страданий Мартина Пайэнсдейла донельзя примитивна и достает не хуже однообразных миссий. Тон всей игре задает вступительный ролик, где вьетконговец – настоящее воплощение зла – пристреливает одинокого, смертельно напуганного американца. Возможно, дело здесь в дурацких диалогах или в слезливых и бессвязных письмах, которые Пайэнсдейл постоянно пишет домой... В любом случае, создается ощущение, что сюжет придумывали люди, плохо знакомые с английским языком и понятия не имеющие, ЧТО вьетнамская война означает для Америки. *Platoon* обладает приятной графикой и анимацией, звук тоже совсем неплох, но сам геймплей – это просто бессвязный, занудный кошмар.

ВЕРДИКТ ★☆☆☆☆

Игра оказалась настолько плоха, насколько мы и предполагали.



Взрыв незадачливого Ромуланского корабля особенно хорошо смотрится на фоне туманности.

Star Trek: Starfleet Command III

Капитан Пикар, обращаясь к ЛаФорж: «Пожалуйста, почини Taldren'овские диагностические сканеры!» **Т. БИРЛ БЭЙКЕР**

ИНФОРМАЦИЯ ОБ ИГРЕ

ИЗДАТЕЛЬ: **ACTIVISION** РАЗРАБОТЧИК: **TALDREN** ЖАНР: **РИАЛ-ТАЙМОВЫЙ ТАКТИЧЕСКИЙ ВОРГЕЙМ ДЛЯ ФАНАТОВ STAR TREK** РЕЙТИНГ ESRB: **ДЛЯ ВСЕХ, НАСИЛИЕ** ЦЕНА: **$49.99** ТРЕБОВАНИЯ: **PENTIUM II 450, 128 MB RAM, 650 MB НА ДИСКЕ** РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: **НЕТ** MULTIPLAYER: **INTERNET, LAN (2-128 ИГРОКОВ В РЕЖИМЕ DYNAVERSE, 2-6 ИГРОКОВ В РЕЖИМЕ SKIRMISH)**

Для студии Taldren игра *Starfleet Command III* стала шансом освоить совершенно новую игровую территорию, куда до этого мало кто отваживался ступать. Временной период *Next Generation,* с одной стороны, дает фанатам *Star Trek* возможность покомандовать знаменитыми кораблями Федерации Galaxies и Defiants, Ромуланскими Warbirds и могучими кубами Боргов, а с другой, позволяет разработчикам отступить от жестких настольных правил *Star Fleet Battles,* в соответствии с которыми до сих пор делались все стратегические игры серии *Starfleet Command.*

Нужно признать, что авторы сумели грамотно распорядиться свалившейся на них свободой и создали новый тактический движок, великолепно воспроизводящий на экране монитора масштабные сражения со вспышками на пол-экрана, за которые фанаты так уважают оригинальный телесериал. Буквально все элементы геймплея стали более логичными и удобными, чем раньше – в результате игра получилась значительно более доступной, не потеряв при этом многих важных и полезных опций. Электронные средства ведения боя отныне абстрагированы от игрока и целиком отданы на откуп управляемым AI экипажам. Количество щитов уменьшено с шести до четырех. Корабли получили возможность на большой скорости вступать в бой и выходить из него, а замаскировавшиеся звездолеты стали абсолютно невидимыми до момента их обнаружения с помощью специального сканера или зонда. К сожалению, описанный выше космический движок является практически единственным серьезным достоинством *Starfleet Command III,* потому что забагованная до полной неиграбельности кампания и многочисленные технические проблемы на корню убивают все удовольствие от игры.

Ведь все, что нужно *Starfleet Command III*, чтобы стать хорошей игрой – это несколько патчей.

Голоса в защиту

Главным игровым нововведением, привносимым *Starfleet Command III* в устоявшуюся стратегическую серию, является кастомизация кораблей, и по большей части оно работает просто на ура. Каждая успешно пройденная миссия приносит вам очки престижа, которые можно потратить на приобретение более мощного корабля или модификацию имеющегося. Причем каждый отсек корпуса обладает ограниченной вместимостью по массе, так что заведомо нереальных комбинаций вроде крошечных корабликов, несущих щиты 10-го класса, создать не удастся. Наносимый оружием урон и углы обстрела также фиксированы, так что в основном звездолеты несут сбалансированные комбинации наступательных и оборонительных устройств.

Вообще, подбор начинки для кораблей – процесс весьма творческий и вдумчивый, так как вариантов здесь имеется множество, и все элементы оборудования так или иначе между собой взаимодействуют. Поставьте слишком много оружия, и энергетический источник корабля окажется перегружен. Можно, конечно, заменить его на более мощный, но тогда, чтобы освободить место, вам, скорее всего, придется снять продвинутые поворотные двигатели и поставить вместо них более примитивные – а значит, корабль серьезно потеряет в маневренности. Впрочем, есть и альтернативный вариант – поставить более компактный импульсный двигатель, что снизит максимальную скорость, развиваемую звездолетом. В общем, вы поняли – каждый лишний килограмм, добавляемый к массе корабля, непосредственно влияет на его эффективность, и при желании можно потратить долгие часы на тонкую настройку


Модифицированный Ромуланский Warbird. Максимальная скорость была принесена в жертву более мощному Warp Core и продвинутым поворотным двигателям. В результате звездолет не уступает в маневренности намного меньшим по размеру корабликам.


Ромуланский корабль попался в ловушку – наш союзник класса Sovereign обездвижил его с помощью Tractor Beam. Сейчас я закончу маневр, и бедолаге крышка.


Душераздирающее зрелище – Борговский Куб ассимилирует корабль класса Galaxy.


Мастерство легендарных офицеров настолько высоко, что в случае необходимости они могут заменять раненых товарищей на других постах.

флота, оптимально подгоняя его под свою излюбленную тактику или же под конкретное задание.

Кстати, одна из причин того, что модификация кораблей отнимает столько времени, заключается в том, что вам не дается никакой информации о дальности действия, энергопотреблении, наносимом уроне и других важных параметрах оборудования. Все, о чем вам известно, – это стоимость и вес компонента. Экспериментировать можно до бесконечности – вы покупаете устройство, смотрите, как оно действует, а затем продаете обратно, не теряя при этом ни гроша, но ведь этой громоздкой процедуры можно было элементарно избежать, добавив пару лишних строк с информацией на соответствующий экран.

Жесткие правила кастомизации можно отчасти обойти, грамотно используя способности членов экипажа, которые повышают свой уровень после каждой успешно пройденной миссии. Данная фишка, взятая из оригинального *Starfleet Command,* тоже работает очень хорошо, особенно когда офицеры достигают статуса Legendary. Опытные члены экипажа дают самые различные бонусы, например, увеличивают отдачу двигателей и источников энергии, повышают точность прицеливания, ускоряют время ремонта. Кроме того, по мере повышения уровня растет и стоимость офицеров, измеряемая в тех же самых очках престижа, что и компоненты звездолетов, – т.е. если нужно срочно сделать апгрейд корабля, а средств не хватает, то кого-нибудь из них можно просто продать.

От судьбы не уйдешь...

Увы и ах, достаточно провести с игрой пять минут, чтобы понять, что она совершенно сырая и откровенно недоделанная. Что, впрочем, неудивительно – ведь ребята из Taldren должны были выпустить ее к выходу фильма *Star Trek: Nemesis.* Вот и выпустили... Даже если вам невероятно повезет, и вы избежите спонтанных и ничем не объяснимых зависаний, приготовьтесь всерьез побороться со всевозможными скриптовыми ошибками, которыми изобилует «сюжетная» одиночная кампания. Динамические одиночные кампании (Conquest) тоже работают из рук вон плохо – то есть вначале все идет нормально, но стоит загрузить сохраненную игру, и тут же начинаются проблемы. Геймплей также страдает багами, например, вы можете автоматически преследовать невидимые корабли. В общем, если вы хотите во что бы то ни стало пройти сюжетную кампанию, то дождитесь патча – он непременно должен выйти в самом ближайшем будущем.

Впрочем, даже когда проблемы и баги будут исправлены, главный недостаток динамических кампаний – занудность – все равно никуда не денется. Игры, подобные *Medieval: Total War,* уже продемонстрировали всему миру, что совмещение сложных и детализированных тактических сражений с неторопливым и насыщенным всевозможными событиями стратегическим режимом – задача вполне реальная. К сожалению, в *Starfleet Command III* на должном уровне выполнен только тактический компонент, да и то лишь в режиме Skirmish. Боевой AI в одиночных миссиях просто ужасен, по-настоящему сложными являются только те сражения, в которых враг имеет подавляющее преимущество или в классе кораблей, или в их количестве. Впрочем, в онлайне дело обстоит несколько лучше, и считающие, что достаточно потренировались, сражаясь с AI, вполне могут проверить свои тактические наработки на живых соперниках.

Обидно. Ведь все, что нужно *Starfleet Command III,* чтобы стать хорошей игрой – это несколько патчей (хороших таких, серьезных патчей). Возможно, многочисленное фанатское сообщество поможет этому явно недоношенному дитяти нормально встать на ноги?

ВЕРДИКТ ★★★☆☆

Все купившиеся на вывеску *Next Generation* должны быть готовы к проблемам, унаследованным игрой от предыдущего поколения.

G.I. Combat

Очень плохо. **ДЖЕФФ ЛЭКИ**

ИНФОРМАЦИЯ ОБ ИГРЕ

ИЗДАТЕЛЬ: **STRATEGY FIRST**
РАЗРАБОТЧИК: **FREEDOM GAMES**
ЖАНР: **WARGAME**
РЕЙТИНГ ESRB: **С 13 ЛЕТ**
ЦЕНА: **$39.95**
ТРЕБОВАНИЯ: **PENTIUM III 500, 128MB RAM, 200 MB НА ДИСКЕ, 3D-КАРТА С 32MB**
РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: **НЕТ**
MULTIPLAYER: **INTERNET, LAN (2 ИГРОКА)**

Идея, лежащая в основе игры *G.I. Combat,* выглядела весьма привлекательно и многообещающе: трехмерный тактический варгейм от создателей серии *Close Combat,* моделирующий один из самых популярных на Западе театров Второй мировой – Нормандию. Список поддерживаемых игрой фишек вызывал обильное слюноотделение у любого настоящего варгеймера: огромное разнообразие юнитов, трехмерные ландшафты, элементы RPG, кампании, редактор сценариев, многопользовательский режим... К сожалению, *G.I. Combat* абсолютно не оправдал возлагаемых на него надежд.

Начнем с того, что в игре ужасно реализовано управление картой. Само по себе, это трудно назвать фатальным недостатком, но для риал-таймовой тактики, в которой НЕТ возможности отдавать приказы на паузе, – это настоящая катастрофа. Вы постоянно неуклюже тычетесь туда-сюда, отчаянно пытаясь найти то злополучное место, откуда в вас стреляют, и понять, кто конкретно из ваших бойцов оказался под огнем. AI откровенно жалок. Взвод, которому вы приказали укрыться за изгородью или спрятаться в доме, легко может «забыть» нескольких бойцов на открытом месте, и они там останутся торчать прямо на виду у противника. Солдаты слепо идут в огонь, даже не пытаясь найти укрытие или открыть ответную стрельбу. Пытаясь маневрировать, танки тупо крутятся на одном месте... В результате вы вынуждены постоянно управлять каждым шагом каждого юнита, но малое количество команд (имеющих к тому же достаточно общий характер) вкупе с отвратительным управлением картой сводят все ваши усилия на нет. Общее впечатление усугубляют периодические зависания (проверено на трех разных компьютерах).

У *G.I. Combat* есть неплохой потенциал, но, увы, в версии 1.0 он практически не ощущается. Игру в ее нынешнем виде трудно рекомендовать кому бы то ни было. К счастью, авторы вроде бы вняли дружным воплям варгеймерского сообщества и в данный момент работают над патчем. В общем, следите за форумами на www.gicombat.com, и только после исправления всех описанных выше проблем начинайте всерьез думать о покупке.



Неудобное управление и слабый AI приводят к тому, что ваши солдаты идут в атаку совершенно без прикрытия.



Минометный огонь обладает дьявольской точностью.

ВЕРДИКТ ★☆☆☆☆

***Close Combat* перешел в 3D, и стал совершенно невменяем.**

World War II: Panzer Claws

Умри, фашистский монстр. **БРЮС ГЕРИК**

ИНФОРМАЦИЯ ОБ ИГРЕ

ИЗДАТЕЛЬ: **EIDOS INTERACTIVE**
РАЗРАБОТЧИК: **IN IMAGES**
ЖАНР: **REAL-TIME STRATEGY**
РЕЙТИНГ ESRB: **С 13 ЛЕТ**
ЦЕНА: **$40**
ТРЕБОВАНИЯ: **PENTIUM II 450, 128 MB RAM, 1.2GB НА ДИСКЕ, 3D-КАРТА С 16 MB**
РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: **PENTIUM 4 1 GHZ, 256 MB RAM, 3D-КАРТА СО 128 MB**
MULTIPLAYER: **INTERNET, LAN (2-8 ИГРОКОВ)**

Если название данной игры кажется вам неудачным, то спешу сообщить: на родном языке разработчиков – польском – оно звучит намного лучше – *Pazury pancerne.* Так, с названием разобрались. К сожалению, вряд ли у нас получится найти такие же логичные объяснения остальным недостаткам, которыми буквально кишит игра, – например, туториалу, который вы ОБЯЗАНЫ пройти, прежде чем получите доступ к кампаниям, слабому AI юнитов, наконец, движку, абсолютно не приспособленному для данного жанра.

Дело в том, что хотя *World War II: Panzer Claws* разрабатывалась краковской студией In Images, автором движка является контора Reality Pump Studios, которая использовала его в своей игрушке *Earth 2150.* В той фантастической RTS он работал отлично, но для Второй мировой войны этот движок кажется слишком... глянцевым, что ли. Создается странное чувство, как будто смотришь очередной эпизод *Star Trek,* и «Энтерпрайз» обнаруживает некое игрушечно-нацистское общество, возглавляемое псевдо-Гитлером, эмблемой которого служит нечто, напоминающее свастику, но на самом деле таковой не являющееся. Единственным игровым моментом, ДЕЙСТВИТЕЛЬНО напоминающим о событиях той войны, является псевдо-кинохроника, на фоне которой идут титры с фамилиями разработчиков.

Понятно, что эстетика – не самое главное в жанре исторических стратегий, но у *World War II: Panzer Claws* еще и ужасный геймплей – он одновременно вторичен, зауряден и скучен. AI юнитов чрезмерно агрессивен (что приводит к постоянной гибели ваших бойцов), а сам ритм игры слишком быстр – в результате на экране постоянно царит сумятоха, абсолютно не соответствующая реалиям Второй мировой. Впрочем, и это можно было бы простить игре, обладай она продвинутой боевой механикой. Увы, взаимодействие всех юнитов здесь построено по примитивнейшему RTS-ному принципу «камень-ножницы-бумага». Честно говоря, мне трудно придумать какую-нибудь причину, по которой вам стоило бы покупать *World War II: Panzer Claws.* Впрочем, музыка Герда Хофмана (Gerd Hofmann) и Джоакима Шафера (Joachim Schafer) – очень даже ничего. Именно за нее мы прибавили игре ползвезды в рейтинге.



Имеются кампании за Союзников, Германию и СССР.



ВЕРДИКТ ★½☆☆☆

Одинокий движок ищет игру...

Battle Realms: Winter of the Wolf

Сугубо фанатская вещь. **ТОМАС Л. МАКДОНАЛЬД**

ИНФОРМАЦИЯ ОБ ИГРЕ

ИЗДАТЕЛЬ: **UBI SOFT**
РАЗРАБОТЧИК: **LIQUID ENTERTAINMENT**
ЖАНР: **REAL-TIME STRATEGY**
РЕЙТИНГ ESRB: **С 13 ЛЕТ, КРОВЬ, НАСИЛИЕ, ВОЗБУЖДАЮЩИЕ ТЕМЫ**
ЦЕНА: **$29.99**
ТРЕБОВАНИЯ: **PENTIUM II 400, 64MB RAM, 600MB НА ДИСКЕ** РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: **PENTIUM III 600, 128MB RAM, ВЫХОД В INTERNET**
MULTIPLAYER: **INTERNET, LAN (2-8 ИГРОКОВ)**

Winter of the Wolf – это достаточно дорогостоящий адд-он, в комплекте с которым поставляется полная версия *Battle Realms*. Налицо попытка студии Liquid Entertainment вдохнуть новую жизнь в свое детище, графика которого нам казалась когда-то весьма красивой. К сожалению, прошедшие с момента выхода оригинальной игры 12 месяцев не пощадили движок *Battle Realms*. Сегодня, когда вышли великолепные *WarCraft III* и *Age of Mythology*, минималистская картинка *Winter of the Wolf* кажется откровенно примитивной, а геймплей – вялым и неинтересным.

Ситуацию не спасает и то, что за прошедший год ребята из Liquid сваяли для нас совершенно новую кампанию. Согласно ей, Greyback из Клана Волка бежит с рудников, чтобы возглавить восстание. Если помните, чрезмерно затянутый, посредственно написанный и фальшиво-пафосный сюжет здорово портил нам удовольствие еще в оригинальной игре. С *Winter of the Wolf* дело обстоит еще хуже. В ходе 11 длиннющих миссий игра постепенно набирает динамику, но первые уровни – это просто какая-то медленная, мучительная смерть. Бесконечные, подчеркнуто-книжные диалоги перемежаются примитивнейшими скриптовыми заданиями-паззлами. К тому моменту, как я добрался до своей третьей глиняной горы, мне хотелось взять в руки настоящую мотыгу и расколотить монитор к чертям собачьим!..

При этом совершенно очевидно, что сами разработчики с наслаждением смакуют все эти драматические интерлюдии и совершенно сознательно вставляют нестратегические элементы в свою стратегическую игру. Но, господа, увлекшись творчеством, вы забыли главное правило любого начинающего литератора: никогда не трать 10 строк на то, что можно выразить несколькими словами. Ведь все до предела примитивно и понятно даже шестилетнему ребенку: наши герои – рабы, они поднимают восстание, их враги – мерзавцы, вот и все. Зачем без конца пережевывать одно и то же?



Война в зимнее время сильно отличается от того, к чему мы привыкли в оригинальной игре, – источники воды замерзли, рост риса замедлился, периодически налетают снежные бури и т.д.

В конце концов, вы покинете постылые рудники, и начнется нормальная RTS – строительство зданий, производство юнитов, сражения и т.д. Проблема в том, что все это уже было в оригинальной *Battle Realms* – нововведения *WotW* слишком незначительны, чтобы заново заинтересовать игрока. Игровое окно по-прежнему слишком мало, бои - все те же неуправляемые свалки, стратегические элементы все так же рудиментарны. Восемь новых юнитов (по две на сторону) практически не влияют на геймплей, от новых снежных ландшафтов очень быстро устают глаза. Хуже всего то, что игра стала слишком простой – любой, кто прошел оригинальную кампанию, без проблем осилит *Winter of the Wolf* за семь-восемь часов.

Год назад в своей рецензии на *Battle Realms* я назвал игру «пустышкой, завернутой в красивый фантик». Сегодня, спустя год, фантик уже не кажется таким красивым, а внутри – как была пустышка, так и осталась.

ВЕРДИКТ ★★☆☆☆

Слишком просто. Иногда откровенно скучно. Только для правоверных поклонников *Battle Realms*.

Zoo Tycoon: Marine Mania

Карманный дельфинарий. **ЭЛИЗАБЕТ МАКАДАМС**

ИНФОРМАЦИЯ ОБ ИГРЕ

ИЗДАТЕЛЬ: **MICROSOFT**
РАЗРАБОТЧИК: **BLUE FANG**
ЖАНР: **STRATEGY**
РЕЙТИНГ ESRB: **ДЛЯ ВСЕХ**
ЦЕНА: **$29.99**
ТРЕБОВАНИЯ: **PENTIUM II 233, 64MB RAM (128MB RAM ДЛЯ WINDOWS XP), 600MB НА ДИСКЕ** РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: **НЕТ**
MULTIPLAYER: **НЕТ**

Marine Mania привносит в оригинальный *Zoo Tycoon* более 20 видов водной флоры и фауны, а также обогащает ваш зоопарк совершенно новыми аттракционами. Динозавры нынче не в моде; детишки хотят акул, дельфинов, капланов, пингвинов, и всего этого добра в *Marine Mania* – хоть отбавляй. Большую часть новых видов нужно содержать в бассейнах, а для ухода за ними требуется особый, морской специалист (в отличие от зоотехника, присматривающего за наземными животными в оригинальном *Zoo Tycoon*).

Шоу в стиле «Водного мира» и новые аттракционы с участием морских зверей – главная фишка адд-она. Некоторых животных можно обучить занятным трюкам, но для организации представлений требуется еще построить специальный шоу-бассейн, купить трибуны и реквизит и спланировать расписание таким образом, чтобы повысить доходность зоопарка. Некоторые специальные трюки становятся доступны только после того, как вы обеспечите все необходимые для них условия.

Как и в оригинальном Zoo Tycoon, уровень сложности, зачем-то встроенный в игру, абсолютно ни на что не влияет. Вашим детишкам *Marine Mania*, без сомнения, понравится. Недостаток нововведений в геймплее компенсируется наличием второго адд-она *Dinosaur Digs*, бесплатно поставляемого вместе с *Marine Mania*. Два expansion pack'а по цене одного и в одном флаконе! В общем, выгодная покупка.



Морскую живность можно с выгодой эксплуатировать. Например, заставлять дельфинов выделывать всевозможные трюки на потеху публике.

Два адд-она по цене одного и в одном флаконе. Выгодная покупка.

ВЕРДИКТ ★★★☆☆

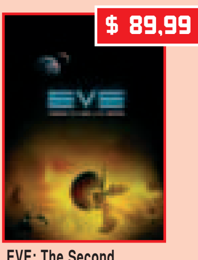
Если вам нравится оригинальный *Zoo Tycoon* и если вы любите рыбок и динозавров, то *Marine Mania* – это именно то, что вам нужно.

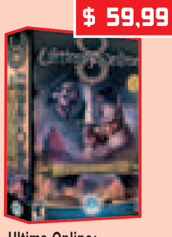
e-shop
http://www.e-shop.ru

ИНТЕРНЕТ

PC

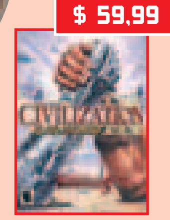

Unreal II: The Awakening — $ 79,95


EVE: The Second Genesis — $ 89,99


Ultima Online: Age of Shadows — $ 59,99


Sim City 4 — $ 22,99


Jstck/ ACT LABS Force RS — $ 229,99

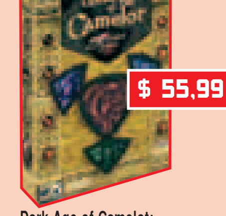

Sid Meier's Civilization III: Play the World — $ 59,99

Heroes of Might and Magic IV: Winds of War — $ 56,99


Impossible Creatures — $ 89,95


Shadowbane — $ 73,95


The Sims Online — $ 89,99


Dark Age of Camelot: Shrouded Isles — $ 55,99


Star Wars Galaxies: An Empire Divided — $ 99,95


Anarchy Online: Notum Wars — $ 22,99

Neverwinter Nights: Shadows of Undrentide — $ 56,99

Command & Conquer: Generals — $ 22,99



Zanzarah: The Hidden Portal — $ 79,99


Airport 2002 Volume 1 Add-on к Microsoft Flight Simulator 2002 — $ 64,99


EverQuest: Gold (Collector's Edition) — $ 119,99


Jstck/ CH Flight Sim Yoke USB — $ 229,99



XBOX


$ 324,99$ / $ 349,99*

The House of the Dead 3 с Mad Catz Blaster — $ 129,99*

Shenmue II — $ 75,99*

Colin Mc'Rae Rally 3 — $ 85,99/ 83.99*

Metal Gear Solid 2: Substance — $ 83,99*

Сумка/ Xbox 12 Game Carry Case — $ 19,99

Star Wars: Knights of the Old Republic — $ 87,99*

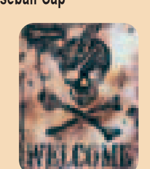
Dead or Alive Xtreme Beach Volleyball — $ 83,99*

Panzer Dragoon: Orta — $ 83,99*

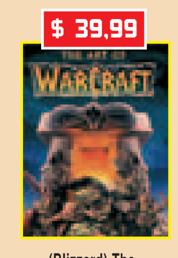
Tom Clancy's – Splinter Cell — $ 69,99/ 83.99*

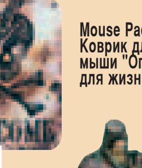
Gift Shop


(Blizzard) Diablo II Baseball Cap — $ 35,99


Mouse Pad/ Коврик для мыши "Опасно для жизни" — $ 9,99


Final Fantasy: the Watch — $ 349,95


(Blizzard) The Art of Warcraft — $ 39,99


(ORIGIN) Ultima Online: Lord Blackthorn Figure — $ 27,99

(Blizzard) Warcraft III Action Figure: Storm Rage The Night Elf — $ 29,99


Onimusha 2: Samurai's Destiny: Yagyu Jubei Figure — $ 32,99


(GL) Футболка "Голубой Экран Смерти Windows" с логотипом "Хакер" — $ 13,99

МАГАЗИН

(095) 928-6089 (095) 928-0360 (095) 928-3574

GAME BOY ADVANCE

$ 105,99

Game	Price
The Legend Of Zelda: A Link to the Past	$ 56,99
Super Mario Advance 3: Yoshi's Island	$ 59,99
Doom II	$ 59,99
Metroid Fusion	$ 55,99
Lunar Legend	$ 63,99
The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring	$ 65,99
V-Rally 3	$ 67,95
Super Ghouls N' Ghosts	$ 56,99
Dragon Ball Z: The Legacy of Goku	$ 56,99

NINTENDO GAMECUBE

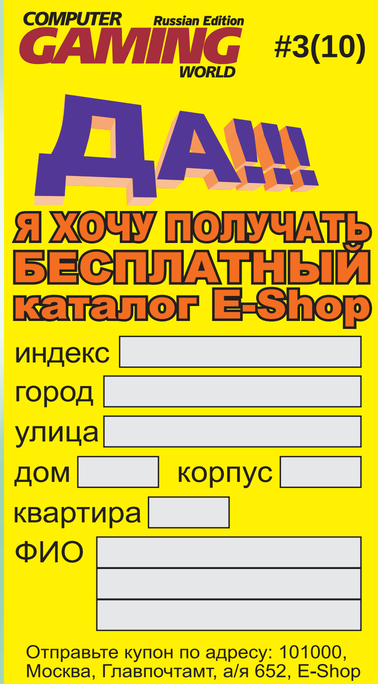
$ 209,99 /$ 259,99*

Game	Price
Legend of Zelda: The Wind Waker	$ 83.95*
Skies of Arcadia Legends	$ 83,99*
Metroid Prime	$ 87,99*
Turok: Evolution	$ 59,99 /$ 79,99*
Super Mario Sunshine	$ 55,99/ $ 83,95*
Memory Card 251	$ 39,99
Mortal Kombat 5: Deadly Alliance	$ 85,99*
Resident Evil 2	$ 82,99*

PS2 PlayStation 2

$ 255,99 (PAL, RUS) / $ 269,99*

Game	Price
Colins Mc'Rae Rally 3	$ 65,99 /$ 83.99*
Chameleons for PlayStation 2	$ 23,99
Star Wars: Bounty Hunter	$ 59,99/$ 79.99*
Shinobi	$ 83,95*
The Sims	$ 52,99/ $ 79,99*
EverQuest Online Adventures	$ 79,99*
Devil May Cry 2	$ 79,99*
Grand Theft Auto: Vice City	$ 59,99/$ 79.99*
WWE Smackdown!: Shut Your Mouth	$ 67,99/ $ 79.99*
Xenosaga Episode 1: Der Wille zur Macht	$ 79,99*
.Hack Vol. 1 Infection Expansion	$ 79,99


e-shop
http://www.e-shop.ru

COMPUTER GAMING WORLD Russian Edition #3(10)

ДА!!!

Я ХОЧУ ПОЛУЧАТЬ БЕСПЛАТНЫЙ каталог E-Shop

индекс

город

улица

дом корпус

квартира

ФИО

Отправьте купон по адресу: 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, E-Shop

ПИРШЕСТВО чистого разума

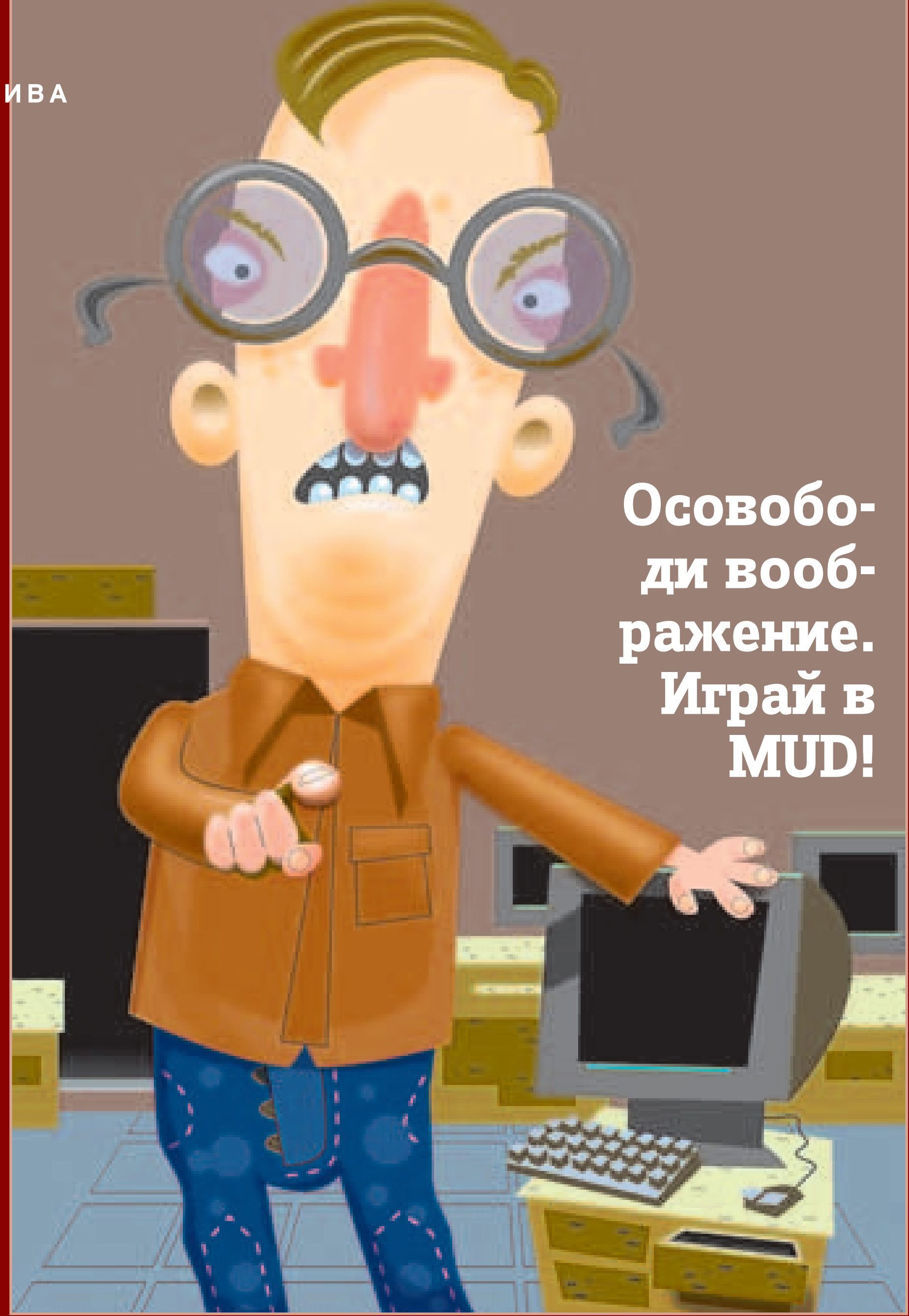


ИЛЛЮСТРАЦИЯ ВЯЧЕСЛАВА АШИХИНА

Древнейшая игровая технология в Рунете.

СЕРГЕЙ «DOLSER» ДОЛИНСКИЙ

Разрешение человеческого глаза – примерно 4000x2500 пикселей (в центре поля зрения). Цифра эта сегодня уже не кажется невероятной. Год-другой, и компьютеры обеспечат картинку, аналогичную той, что мы видим, отводя глаза от монитора. Если кто-то полагает, что именно с этого момента игры станут ПО-НАСТОЯЩЕМУ реальными, он ломится в открытую дверь. Старейший тип игр – текстовый – обеспечивает реальность происходящему в виртуальной вселенной вот уже третье десятилетие. Но, в отличие от новейших технологий, текстовым играм не нужны «посредники» – мощные видеокарты, навороченные движки и супердисплеи. Простая вводная для игрока – кто он, где находится, что кругом и т.п., а остальное дорисует богатое воображение. И поверьте, качество картинки и звука, рождающихся «прямо в мозге», получается наилучшим, без ограничений на количество полигонов, быстродействие, объемность дисплея и прочие помехи игровому процессу...

В свободное от жизни время...

Итак, онлайновые текстовые игры или MUD'ы. Эту аббревиатуру с самого начала расшифровывали, как бог на душу положит: **Multi-User Dungeons, Multi-User Dimensions, Multi-User Dialog, Multi-User Domain...** При всех интерпретациях ключевое слово – первое: «Многопользовательский», а «Подземелья, Пещеры, Измерения, Диалоги...» – это всего лишь обозначение некоего места в Интернете, где виртуальные герои живут по своим законам.

Выходит, MUD – ролевая игра? Строго говоря – не всегда. В наиболее общем виде, цель MUD'а – связь людей, имеющих общие интересы. MUD'ы находили применение во многих областях, включая образование и научные исследования. Для работы, например, с научными статьями, такой способ был удобен: несколько человек изменяли один и тот же текст, попутно обсуждая возникшие идеи. Если же общий интерес собравшихся – фэнтезийная или sci-fi вселенная, а изменения – истребление монстров и выполнение квестов (или нечто более глобальное), то мы и получаем привычную online RPG.

При попадании в нее дается описание: входы-выходы, объекты и живность. Естественно, происходящие события также отражаются текстовыми сообщениями. Больше, собственно, в MUD'е ничего нет. Кроме самих игроков, конечно. А это уже немало!

В чем прелесть подобных, на первый взгляд примитивных игр? Знатоки утверждают, что как раз отсутствие графики и есть... основное достоинство. Ничто не ограничивает полета фантазии – как при чтении книг. Задача разработчиков – в самых общих чертах обрисовать окружающее игрока пространство, а всеми красками мир засияет уже в его воображении. Динамика подобной вселенной очень высока – внесение даже кардинальных изменений требует не такого уж большого труда. А низкие затраты на разработку позволяют делать больший по размеру и более сложный мир, придумывать изощренные квесты и прочие развлечения.

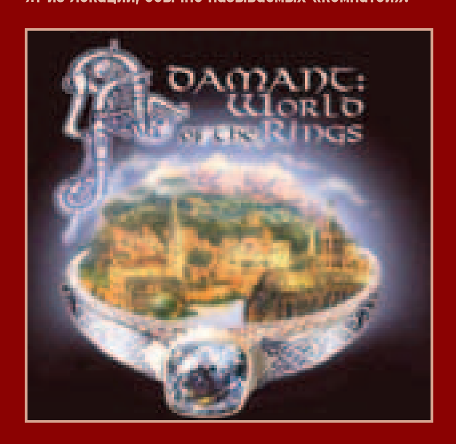
MUD'ы существуют уже третье десятилетие, имеют сотни тысяч поклонников и тысячи функционирующих миров (так что *UO* в этом смысле была не первой и даже не сто первой). Несмотря на

Выходит, MUD – ролевая игра? Строго говоря – не всегда.

От банальных же чатов MUD'ы отличаются тем, что и виртуальное воплощение пользователя (аватар), и окружающий мир постоянно изменяются, причем взаимосвязано.

Как же устроены MUD'ы? Все определяется тем, что они состоят из «голого» текстового интерфейса. Ни графики, ни звука. Игровые события отображаются на экране в виде текста, степень цветистости которого зависит исключительно от литературных умений разработчика: «Ты находишься на главной улице деревни. На севере от тебя виднеется рыночная площадь, а на юге – горы. Перед тобой сидит вонючий орк, загораживая проход...» Команды в MUD'ах тоже текстовые, иногда присутствует карта и графические заставки. В этом MUD'ы похожи на настольные RPG, в которых так велико значение гейм-мастера. Побочное следствие такой простоты – весьма демократические системные требования, минимальный лаг и практически нулевые затраты на разработку. Так что главное для успеха MUD'а – найти свой сервер и привлечь к себе внимание.

Что еще нужно знать? Виртуальные миры состоят из локаций, обычно называемых «комнатой».



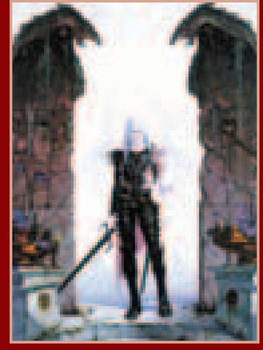
скудный набор игровых благ, для завзятых фантазеров MUD'ы частенько становятся вторым домом, что не скажешь о кое-каких навороченных 3D ORPG, где все задано и остается таким, как решил разработчик.

О популярности старейшего жанра лучше всего скажет статистика. На главном портале текстовых игр **Mudconnector (http://www.mudconnect.com)** к моменту написания этой заметки было зафиксировано почти 1200 действующих MUD'ов. Выходит, чтобы только взглянуть на лучшие 500 проектов, необходимо потратить более 40 часов чистого времени...

ARPAnet и MUD: первая сеть и первая сетевая игра

Конец семидесятых – это зарождение сегодняшнего Интернета (вспомним создание ARPAnet для Пентагона, разработку протокола TCP/IP и т.п.). А общепринятой датой рождения первого MUD'а считается 1979 год, когда студенты Эссекского Университета (Великобритания) Рой Трабшоу (Roy Trubshow) и Ричард Бэртл (Richard Bartle), разрабатывая ПО для баз данных, попутно создали *MUDI* – сетевую версию их любимой игры *Zork*. После ряда тестов в 1980-ом проект был закончен, и авторы остались полностью удовлетворены результатом **(http://www.mud.co.uk/richard/mudfaq1.htm)**. А годы спустя игра была лицензирована CompuServe и поныне известна как *British Legends*. Удивительно, но многие принципы, заложенные в *MUDI*, применяются почти во всех современных онлайновых играх.

Примерно в то же время независимо от Бартла и Трабшоу студенты-программисты из Миннесоты (США) в образовательных целях создали игру Milieu, правила которой были позаимствованы из *AD&D*. В отличие от *MUDI*, в *Millieu* было намного больше возможностей для эволюции персонажей, общения между игроками и т.д. В итоге *Milieu* выросла в первый коммерческий (т.е. платный) MUD *Sceptre*, который популярен до сих пор.



Плюсы и минусы голого текста

Мы уже выяснили, что хороший MUD – это активно развивающийся мир. Имплементаторы работают над ним постоянно, создавая новые локации, придумывая изощренные правила, учитывая пожелания игроков. Жизнь в таком динамичном проекте не может быть скучной по определению. В итоге толковый MUD нельзя «пройти до конца». Даже если его герой достиг высшего уровня, игрок не обязан покидать MUD. В большинстве MUD'ов такому асу предложат стать Бессмертным (Immortal) и продолжить жизнь в качестве бога: создавать новые города и страны, следить за Смертными (Mortals), давать советы Новичкам (Newbies) и так далее.

Еще один плюс – простота запуска проекта. Текстовый MUD может быть открыт одним-двумя людьми, которым не лень сделать что-то для других. С полноценной графической игрой такого не получится.

Главный тормоз развития MUD'ов – интерфейс пользователя. Ввод с клавиатуры, несомненно, отталкивает многих потенциальных игроков. Возможно, внедрение голосовых технологий (распознавание речи) позволит избавиться от этого недостатка.

В какой MUD играть?

Несмотря на общее сходство, каждый MUD индивидуален. С другой стороны, MUD'ы многое наследуют друг у друга, существуют родственные проекты, правила которых отличаются незначительно. В Рунете на сайте Свенельда **(http://www.nntu.sci-nnov.ru/sveneld/mud.htm)** приведена упрощенная классификация основных "семейств". Воспользуемся ею.

MUD'ы условно делят на две группы: **«боевые»** (hack-and-slash) и **«социальные»** (social). Миры

JAVAMUD

Технология Java позволила разработать MUD-сервер *(JavaMud)*, который поддерживает простые способы расширения кодовой базы, основанные на подключении библиотек, и реляционную базу данных для описания объектов и игрового мира. По идее, JavaMud стал бы первым независимым игровым проектом, не использующим внешние программы (такие, как telnet) для своей работы. Увы, но проект был заморожен, хотя и дошел до стадии создания собственного протокола *InterMud Protocol*. Единственное воплощение идеи – ресурс *Imaginary Mud Server (http://www.imaginary.com)*. Это плохо, поскольку Java как объектный язык программирования очень хорошо отвечает требованиям разработки MUD'ов...



первой группы требуют от пользователя в основном развития навыков и способностей в области боев с монстрами или другими персонажами. Вторая включает проекты, созданные для общения, спокойной жизни – войн и насилия тут либо нет вообще, либо они редки. Впрочем, боевые разновидности в Интернете преобладают.

AberMud (боевой)

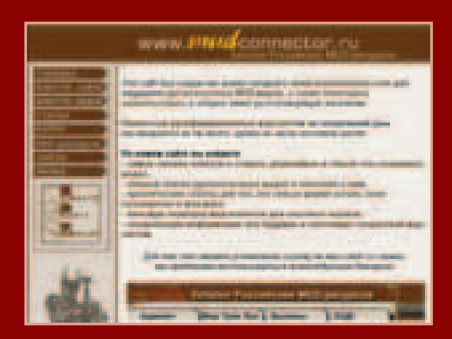
Первый MUD этого семейства возник в 1988 году в Великобритании. Его создателями были R. Acott, A. Cox и J. Finnes. В *AberMud* появились доски объявлений, реализующие более высокий уровень общения между персонажами. В MUDах этого типа только волшебники могли творить и изменять игровую вселенную (то есть добавлять миры и страны), что отличает эти MUD'ы от семейства *TinyMUD*, о котором ниже. Дальнейшее развитие *AberMud* получил в дочернем семействе *Dirt*.

DikuMud (боевой)

Год рождения – 1990-ый, место – факультет Компьютерных Наук университета Копенгагена (Дания). Имплементаторами первого *DikuMud* были студенты Sebastian Hammer, Katja Nyboe и другие. Своей задачей они видели улучшение *AberMud'a*. И во многом им это удалось, частично из-за большей социальности нового MUD'a, частично из-за того, что они применили правила *AD&D*. Большое внимание уделялось механизмам общения между игроками, были введены каналы общения: все, сказанное игроком на канале, слышат все остальные игроки. Появились домашние животные, то есть управляемые компьютером персонажи (собаки, кошки), которые повсюду следуют за игроком, помогают в битвах и вообще разряжают атмосферу. *DikuMud* стал самой популярной базой для создания новых MUD'ов. Сегодня он является прародителем десятка различных семейств: *CircleMud, Merc, Envy, Silly, DaleMud, Copper, ROM, Dikull* и т.п.

LPMud (боевой)

Семейство основано трудами Lars Pensjo. Главное, что отличает *LPMud* – встроенный С-подобный язык модификации окружения, называемый LPC. На этом языке создаются базовые библиотеки, на основе которых можно сотворить любые миры. В них нет общей темы или схожести игровой атмосферы. Большинство MUD'ов этого семейства сконцентрированы на битвах, поскольку так структурированы библиотеки программирования на LPC. Сегодня известно множество таких библиотек, основные: *Nightmare, Lima, Discworld, Melville, LPMud 2.4.5.*



TinyMud (социальный)

Первый MUD данного семейства создал в 1989 году Jim Aspens. В отличие от боевых MUD'ов, в *TinyMud* люди собираются в нем для совместной постройки виртуальных миров, где они хотели бы жить, а не для схваток с монстрами и друг с другом. Каждый игрок имеет собственную зону, которую только он может изменять, но посещать ее разрешено всем. Таким образом, появляется возможность создания своего собственного «дома», дабы приглашать друзей, устраивать приемы и делать все, что подскажет воображение. Существует много дочерних семейств, ведущих начало от *TinyMud: MUSH, MUCK, MUSE, MOO* и *Mux*.

Одним словом, выбор есть. Чтобы не терять время понапрасну, перебирая MUD'ы наугад, рекомендуется искать свой мир через хороший портал типа классического Mudconnector. При этом не обязательно пользоваться англоязычным ресурсом, аналогичные сайты есть и в Рунете. Таков, например, Mudconnector.РУ (http://www.mudconnector.ru/index.shtml) – тут есть информация по самым успешным проектам нашего сектора Всемирной Паутины, хорошая подборка материалов для новичков и разработчиков MUD'ов, неплохой файловый архив.

ГРАФИКА+ТЕКСТ= КОММЕРЦИЯ

Логичным шагом индустрии развлечений стало сочетание популярности MUD'ов с достижениями мультимедиа – звуком и графикой. Первые шаги по созданию графических MUD'ов сделаны крупными компаниями в 1996-1997 годах. Успешными можно считать *The Realms (Sierra-Online), Dark Sun Online (SSI) и Ultima Online (Origin)*...

Все эти проекты были платными, а до сегодняшнего дня благополучно дожила лишь *Ultima Online*, на основе которой развилась громадная подпольная сеть шардов (неофициальных бесплатных серверов).



Русский MUD – он лучший самый!..

Проблемы адекватного восприятия и быстрого ввода текста – немалое препятствие для игрока, выбравшего MUD. Но, к счастью, с конца 90-х MUD'ы стали говорить по-русски и сегодня таковых уже одиннадцать (каталог всех русскоговорящих MUD'ов есть на **Mudconnector.РУ**).

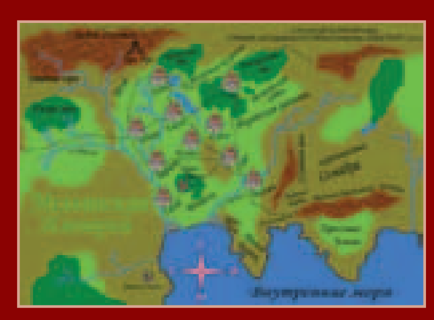
Первопроходцем внедрения русского языка считается **«Мир Мерлина» (http://wom.multimedia.ru/history.html, 1997).** Игра не просто жива, а активно развивается, много персонажей, есть кланы, новичкам оказывается необходимая помощь. В общем – образцовый проект. **«Мир Трех Лун» (http://www.rmud.net.ru)** появился в 1997 году и стал первым полностью переведенным MUD'ом. Особое внимание уделено качеству русификации: текст, генерируемый сервером, литературно корректен, фразы составлены с учетом особенностей морфологии русского языка. Играть в *«Мир Трех Лун»* можно, не зная английского вообще.

Судьба не всех MUD'ов складывалась гладко. Крайне популярный и успешный толкиенистский *Adamant* (*«семейство» Diku Mud*) распался на два проекта -- Адамант: Мир колец (http://www.a-mud.ru) и **«Адамант Адан: Хроники Средиземья» (http://www.adan.ru).** Разница между ними в системе защиты от PKilling'а (убийства персонажами друг друга), количестве рас и т.п. Но главное различие – во взглядах «бессмертных» обоих проектов на пути развития MUD'ов...

Из новых проектов интересны **«Миры Упорядоченного» (http://www.muds.dp.ua)** – игра по произведениям Ника Перумова. 3000-8000 локаций, полностью русскоязычный мир, неограниченный PKilling понравятся тем, кто любит сражаться в одиночку или маленькой группой единомышленников. **«Былины» (http://www.mud.ru)** – большой MUD (до 10000 локаций), основанный на русских сказках (и не только...). Характерные особенности – отсутствие рас, ограничение PKilling'а. **«Балдераш» (http://balderdash.pp.ru)** – русифицированный мир классической средневековой фэнтэзи. Проект стартовал в 2001 году. Кодовая поддержка клановой системы и множество оригинальных зон дают возможность и одиночкам, и группам игроков полностью реализовать себя в виртуальном мире...

***

Если любите читать и фантазировать, то MUD'ы – для вас. Это как книги (или фильмы), но не обычные, а такие, с которыми можно общаться и даже понемногу переделывать в соответствии со своими желаниями. А то и вовсе взять и написать собственную историю. Если она выйдет интересной, то всегда найдется хорошая компания, которая станет обживать новую MUD-реальность. В свободное от обыденной жизни время...



Gamer's Edge

Советы для чайников под редакцией Сергея Лянге



САМЫЙ ГРЯЗНЫЙ ТРЮК МЕСЯЦА

На этот раз с нами делится своим секретом Дай Люо – чемпион редакции по *Age of Mythology*, с легкостью разгромивший объединенные силы Джеффа Грина, Кена Брауна и Тьерри Нгуена ака Scooter. Итак, вот что советует мастер:

Как можно чаще устраивайте набеги на золотые шахты противника. Поскольку для любого действия требуется золото, ваша задача – перекрыть врагу доступ к этому ресурсу. Постройте несколько быстрых юнитов, чтобы громить отдаленные шахты оппонента, но при этом всегда держите в резерве мощную группу для защиты города. Если враг пошлет солдат на перехват ваших рейдеров, атакуйте его город. Используйте в этой атаке все имеющиеся у вас «божественные вмешательства», разрушайте дома, чтобы он не мог строить новых юнитов – в общем, сделайте все, чтобы нанести экономике противника непоправимый ущерб.

Дай Люо

WIN

Если у вас есть какой-нибудь классный трюк для недавно вышедших игр, например, *Combat Mission: Barbarossa to Berlin* или *America's Army*, и вы хотите выиграть коллекционное издание *Age of Mythology*, посылайте описание своего трюка (на английском языке по адресу: cgwletters@ziffdavis.com, указав в сабже: Dirty Trick) на letters@cgw.ru. Удачной игры!

Age of Mythology

Египет и Норвегия бьются за мировое господство.

СТРАНИЦА 110



AGE OF MY

Два человека, одна игра.

Брюс Герик и Том Чик сыграли партию в *Age of Mythology* на случайно выбранной карте. Чтобы определить, кто из них будет первым выбирать божество, была брошена монета. Проигравший в этой партии обязуется вымыть машину победителя.

0:00, БРЮС

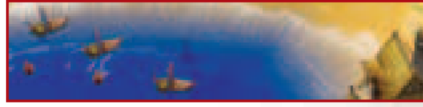
Я выиграл жребий и выбрал египетского бога Ра, потому что в глубине души являюсь прирожденным строителем. Египтяне имеют на старте целый ряд экономических преимуществ, включая фермы и фараонов со способностью Empower. Жрецы Ра тоже владеют этой способностью, но не в такой степени, как фараоны. Empower волшебным образом увеличивает примерно на 20% добычу, единовременно приносимую рабочим в пункт сбора. Кроме того, с помощью Empower можно ускорять строительство. Играя за Ра, лучше всего держать жрецов на базе и по максимуму использовать эту их способность. Мой план заключается в том, чтобы как можно скорее перескочить в Heroic Age и наштамповать мощных и скоростных Chariot Archers, которые обеспечат мне контроль над всей картой. Несколько Migdol Strongholds быстро построят кучу этих лучников, используя древесину, которая у египтян обычно накапливается в избытке. Армия Chariot Archers будет усилена сокрушающими вражеские здания боевыми слонами.

0:00, ТОМ

Так, Брюс опять выбрал египтян. Кто бы мог подумать!.. Он ведь всегда их выбирает. Этот гад Брюс начал у всех выигрывать после того, как открыл для себя беспроигрышную последовательность действий – т.н. «комбо Сета». Схема очень проста, и один раз я уже испытал ее эффективность на собственной шкуре: Set's Vision позволяет узнать местоположение моей главной базы, потом Ptah's Shifting Sands телепортирует туда мою армию, а затем прямо над головами солдат появляется Horus' Tornado, равняя с землей мой прелестный греческий город... Вот за такие трюки все Брюса и ненавидят. Но на этот раз мы играем всерьез, и я планирую опробовать новый грязный приемчик собственного изобретения, которого он еще не видел. Кодовое название: Thor's Gold Rush. В отличие от других богов Norse, чьи гномы эффективны лишь в добыче золота, гномы Тора могут собирать все что угодно. Но если все остальные сборщики требуют для своей постройки еды, то для штамповки дварфов нужно только золото, что позволяет сэкономить драгоценную пищу. Кроме того, установив недалеко от городского центра Dwarven Mine – стартовое чудо Тора, – я смогу быстро накопить 500 золота, построить побольше дварфов и еще сильнее ускорить добычу пищи. Выбрав в качестве покровителя Тора, можно очень быстро перескочить в Classical Age. Если я смогу быстро разведать все золотые шахты на карте, то, скорее всего, мне удастся запереть Брюса и ограничить приток золота в его закрома, – а это означает верную гибель для играющего за египтян.

1:42, ТОМ

Нам досталась Средиземноморская карта – кольцо суши вокруг центрального озера. Соответственно, никаких больших маневров не предвидится – для них тут просто нет места. А еще Брюсу будет негде спрятаться. Наличие озера означает, что проблем с рыбалкой не будет – значит, съев своих цыплят и перебив охотничьих животных в ближайших окрестностях, я перейду на этот источник пищи. Вообще, я собираюсь выиграть эту партию, не тратя сил и средств на постройку ферм.



РЫБАЧЬТЕ С ТОМОМ. Norse не обязательно строить фермы, чтобы производить еду.

3:42, БРЮС

Египтянам для постройки зданий не требуется лес, поэтому я сосредоточил усилия на добыче золота и еды. Тем не менее, несколько рабочих занимаются заготовкой древесины, чтобы к моменту постройки Migdol Stronghold у меня был приличный запас дерева, необходимого для производства Chariot Archers.

4:42, ТОМ

Благодаря богу Forseti ваш покорный слуга перешел в Classical Age менее чем за пять минут! Наверное, мне удалось бы сделать это еще быстрее, если бы не одна досадная промашка – я забыл построить дом, прежде чем послать Ulfsark'а на разведку. Все шло нормально, и вдруг – бабах, я достиг максимальной численности населения, и производство дварфов застопорилось. Черт побери. Ну и где же теперь мой Ulfsark? Впрочем, это была незначительная задержка. Теперь – пара слов о минорных богах пантеона Norse. Чудо бога

THOLOGY

ДАНА ДЖОНГЕВААРД



ТЕПЛЫЙ ДОЖДЬ В ЭПОХУ АНАРХИИ. В Египте дождь орошает главным образом поля.

Forseti позволяет создать на карте целебный источник, а Valkyrie – мифический юнит богини Freyja – может лечить дружественных юнитов. Я отдал предпочтение Forseti, так как для производства мифических юнитов требуется ресурс favor, чтобы добывать его, викинги должны сражаться, а сражения – это всегда потери, т.е. пустая трата ресурсов. Я принял решение не делать ставку на добычу favor. Никаких юнитов или апгрейдов, для которых требуется данный ресурс! Мой путь – путь атеиста, мой народ – на редкость мирское племя, воюющее не за богов, а за самих себя. Конечно, favor в любом случае начнет накапливаться после начала масштабных боевых действий – пусть это будет для меня приятным сюрпризом вроде найденного на улице кошелька.

4:50, БРЮС

Черт возьми, как быстро Том проскочил в Classical Age! А ведь я играл за египтян, и все равно он меня опередил. Одно из двух: или этот тип разработал какой-то хитрый план, или он жульничает.

6:12, ТОМ

Herbjorn Squidsucker отыскал покрывало Императрицы Zoe – мои здания стали более устойчивыми против осадных машин. Вау!

6:19, БРЮС

Том завладел реликвией, и игровой движок был настолько любезен, что послал мне сообщение об этом. Да, разведка карты – дело важное, на которое не следует жалеть сил и средств. Кстати, клавишами [Page Up] и [Page Down] можно скроллировать список сообщений и проверять, какие реликвии уже найдены, а какие еще нет. Другой вариант: кликнуть на вражеском юните или здании, а затем кликнуть на маленькой букве i на портрете внизу экрана – вам покажут подробный Help с перечислением всех улучшений.

7:21, ТОМ

Я только что нашел Sistrum of Bast, делающий крестьян дешевле. Да, да, сборщики стоят теперь меньше еды. Правда, сборщиков у меня нет, так как в этой игре я строю только дварфов. И они по-прежнему стоят 60 золота, даже после того как Squidsucker благополучно доставил бесполезный Sistrum of Bast в мой храм. Кстати, что вообще означает это странное слово – Sistrum? В любом случае, хорошо хотя бы то, что Брюсу этот артефакт не достанется.

«Мой путь – путь атеиста, мой народ – на редкость мирское племя, воюющее не за богов, а за самих себя».

7:34, БРЮС

Том остановил работу моей второй золотой шахты с помощью пары Hersirs. Организовывая такие ранние рейды, нужно помнить, что вы можете использовать в качестве атакующих юнитов даже рабочих, сборщиков или крестьян. Просто выберите их и прикажите напасть. Вас приятно удивит, как лихо они вынесут уступающий им по численности вражеский отряд, особенно если вы раскошелились на Ra's Skin of the Rhino, который существенно повышает боевые качества рабочих. Но в данном случае все вышло иначе – трое моих рабочих были убиты, а остальные отступили. В таких ситуациях всегда полезно иметь поблизости от бараков жреца со способностью Empower. Я быстро переключил его на бараки, уменьшив, таким образом, время, необходимое для подготовки группы из восьми пращников. Затем они вместе со жрецом прогнали юнитов Norse прочь от моего шахтерского лагеря. Пока еще я не могу позволить себе построить нормальную армию, поэтому вынужден тренировать пращников, на производство которых требуется дерево, а не драгоценная еда. Надеюсь, атака Тома была всего лишь рейдом, а не началом полномасштабного наступления.

9:47, ТОМ

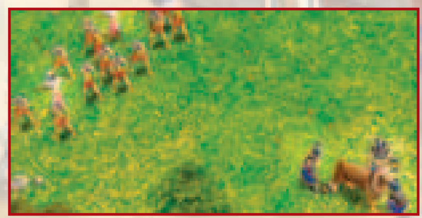
Я добрался до Heroic Age всего за девять минут – отчасти из-за того, что уже давно построил Thor's Dwarven Armory. Dwarven Armory – сооружение дешевое и доступное с самого начала, оно позволяет еще на ранних стадиях игры повысить броню и атаку юнитов. Именно благодаря ему я смог отразить небольшой набег, организованный Брюсом в отместку за мое нападение на золотую шахту. Гномская оружейная, кроме того, позволяет изготовлять Hammers of the Gods, Meteoric Iron Mails и Dragonscale Shields. При переходе в Heroic Age я решил, что выбирать бога Skadi в качестве покровителя бессмысленно – его морозное «чудо» на самом деле только защищает замерзших вражеских юнитов от ваших атак. Поэтому я предпочел Bragi, дающего Flaming Weapons – весьма полезную штуку.

13:53, БРЮС

Я наконец-то вступил в третью эпоху, но у меня проблемы с золотом. С первой шахтой уже покончено, и я полагаюсь на другую шахту, расположенную недалеко от моей стартовой локации. Том, похоже, держит несколько Hersirs по обе стороны от моей базы, и поэтому я построил несколько пращников, чтобы показать ему, что у меня типа тоже есть армия. Выбор следующего божества был однозначен – Sekhmet, дающий бонусы Slings of the Sun и Bone Bow, непосредственно усиливающие моих пращников и стрелков на колесницах. Его чудо под названием Sekhmet's Citadel – великая вещь, когда один из ваших городов подвергается атаке. Неожиданно Town Center с 2800 хит-пойнтами получает бонус +3 к атаке и дополнительные 800 HP. Данный апгрейд особенно хорошо работает в сочетании с Masons и Architects. Тем не менее, по целому ряду причин весьма соблазнительным вариантом для меня был и Hathor. Во-первых, для постройки Hathor's Petsuchos необходимо только золото – т.е. высвобождается еда для Bast's Sphinxes. Во-вторых, его Roc – летающий транспорт – является одним из самых недооцененных народом юнитов в *Age of Mythology*. Ведь эта птичка может быстро доставить 15 юнитов в любую точку карты. В нашем Средиземноморском сценарии, где Том, похоже, берет меня в клещи с двух сторон, я мог бы нагрузить птицу Рух войсками и послать ее прямо через море, чтобы неожиданно разгромить его базу. Теперь, когда я перешел в третью эпоху, я могу начать захватывать новые поселения. Я пока не очень хорошо разведал карту, но знаю, что прямо к востоку от меня есть поселение с золотой шахтой, которое можно захватить. В общем, как только апгрейд Slings of the Sun будет готов, я возьму своих пращников, нескольких жрецов, сфинкса и четырех рабочих и организую быстрый набег на поселение. Это очень важный шаг, поскольку для контроля над картой нужно захватить как можно больше населенных пунктов. Нажав клавишу [F4], я выяснил, что Том владеет уже тремя поселениями.

15:21, ТОМ

Я охранял ничейные золотые шахты на половине Брюса, как вдруг на меня налетела его армия. По крайней мере, хорошо хоть то, что перед смертью моим ребятам удалось забить его сфинкса. Но, как выяснилось, я чересчур увлекся апгрейдами Armory,



КАМНИ – ЭТО БОЛЬНО. Пращники Брюса против Hersirs Тома.



КАКОЙ У ВАС МОДНЫЙ ПРИКИД! Воины Norse щеголяют продвинутым вооружением, полученным благодаря Dwarven Armory.



ВАРВАРЫ У ВОРОТ. Войско Norse начинает последнюю, решающую атаку.

«Я готовлюсь применить Flaming Weapons, и благодаря целебным источникам все мои юниты абсолютно здоровы».

строительством новых Town Centers и караванами, – в данный момент у меня банально не хватает войск, чтобы сдерживать его экспансию. Честно говоря, я копил золото и еду для перехода в Mythic Age, но сейчас об этих планах придется забыть, так как главное – не дать ему захватить третье поселение. Если мне удастся удержать Брюса в двух поселениях, да еще и заблокировать путь между ними, не давая получать доход от караванов, то, скорее всего, я смогу сохранить свое преимущество.

16:53, БРЮС

Я на коне – у меня появился новый Town Center с источником золота неподалеку, куча ферм и много дополнительной древесины. Последнее – благодаря Bast's Adze of Wepwawet. Пора строить Migdol Stronghold. Поскольку у Тома много Hersirs, я добавлю в свою армию несколько Axemen, имеющих четырехкратный бонус к атаке против героев Norse.

21:19, ТОМ

Я собрал армию из Hersirs, Ulfsarks и Huskarls. Я смог позволить себе только одного Battle Boar, который, по идее, должен с легкостью разобраться с пращниками Брюса. Все апгрейды брони сделаны. Я готовлюсь применить Flaming Weapons, и благодаря целебным источникам все мои юниты абсолютно здоровы. Я нашел и захватил последнее свободное поселение и сейчас строю там Town Center.

22:11, БРЮС

Колесницы могут передвигаться очень быстро, поэтому я объединил их в отдельную группу, чтобы по максимуму использовать преимущество в скорости. Юниты Тома занимались строительством Town Center в последнем поселении, когда на них внезапно налетела армия колесниц. Поскольку в арьергарде у меня шло несколько мифических юнитов, и я знал, что у него наготове чудо Flaming Weapons, я использовал Bast's Eclipse, чтобы усилить сфинксов и нейтрализовать его огненное оружие. В результате я проиграл эту битву, но перебил большую часть его юнитов. Теперь нужно срочно подвести подкрепления и не дать Тому отобрать поселение обратно.

22:55, ТОМ

М-да... Я потерял всех, за исключением двух Ulfsarks и одного Huskarl, и сейчас они быстро достраивают Town Center, где я смогу построить новых Ulfsarks. От того, удастся ли мне завершить работу до подхода войск Брюса, будет, по всей видимости, зависеть исход всей партии. А еще я должен быстро построить несколько Longhouses, чтобы обеспечить бесперебойный подход подкреплений. Кроме того, благодаря предыдущей битве я получил приличное количество favor. На что бы потратить этот ресурс? Разумеется, на постройку Battle Boars!

24:00, БРЮС

Плохо дело. Том построил уже четвертый Town Center, а у меня их только два. Но зато я только что перешел в Mythic Age и выбрал Horus'а. Скоро у меня появятся Avengers, а также апгрейд Axe of Vengeance, который поможет моим Axemen разрушать вражеские здания. Но сейчас моя главная задача – скрытно подвести колесницу к главной базе Тома, чтобы открыть ее местоположение, а затем сравнять с землей моим любимым чудом Horus' Tornado.

24:10, ТОМ

Как это часто бывает при игре за египтян, Брюс уже перескочил в четвертую эпоху, в то время как я занимаюсь созданием армии. Думаю, он собирается применить торнадо. Я же говорил вам, что он обожает этот трюк. Надеюсь, что Брюс не станет бить смерчем по моей свежепостроенной армии (он про нее пока не знает!), а ударит по главной базе. Мне переход в следующую эпоху не светит, по крайней мере, в обозримом будущем, поэтому я трачу все ресурсы на войско, усиленное апгрейдами Dwarven Armory. В спорном поселении вовсю идет строительство Hill Fort, а караваны отправляются из него в самый дальний угол карты.



БРЕВНА И СВИНЬИ. Предпоследняя битва. Portable Rams и Battle Boars Тома сражаются с остатками сил Брюса.

26:41, БРЮС

ТОРНАДО! Готов спорить, что для Тома это явилось полной неожиданностью. Я атаковал Town Center в спорном поселении, спланировав нападение таким образом, чтобы отвлечь его внимание от одинокой колесницы, выискивающей его главную базу. Смерч ударил по его Temple, Armory, Longhouse и нескольким домам. Странно, но я не увидел ни одной фермы. А Том тем временем каким-то чудом достал из рукава мощные подкрепления и разгромил мою армию. Нутром чувствую – он жульничает.

28:11, ТОМ

Думаю, дело сделано. Брюс впустую истратил свое торнадо – как будто я играю за греков, у которых здания обычно стоят плотными группами, а вокруг снуют крестьяне! Но поскольку у Norse строительством занимаются боевые юниты, их здания обычно разбросаны по всей карте. Мы ведь кочевники, черт побери! Мы пришли из страны снега и льда, где солнце стоит в небе полгода, где бьют горячие источники! Поскольку я добывал пищу с помощью рыбалки, никаких ферм ему уничтожить не удалось. Бедняга Брюс, он убил несколько свиней, до которых у меня просто не дошли руки. Сэр Брюс Герик, Истребитель Свиней!.. А я тем временем отбил его атаку, оставаясь под защитой Town Center. Затем перешел в наступление и отобрал эксплуатируемую им золотую шахту, о существовании которой до сих пор даже не подозревал. Наконец, моя армия начала штурм его главной базы при поддержке двух Portable Rams.

28:25, БРЮС

Надеюсь, в процессе игры Том читал в чате мои реплики, т.к. они очень остроумны и, по идее, должны были больно ранить его – к сожалению, моя разгромленная армия на такое уже не способна. Будь у меня побольше золота, я мог бы выставить наемников и защитить свои Town Centers, но, увы, – большую часть игры я безуспешно пытался решить проблему нехватки данного ресурса. Я использовал чудо Citadel, но это не спасло ситуацию. Выяснилось, что «здоровье» цитадели пропорционально «здоровью» городского центра, на котором она появляется. Это была последняя крупица мудрости, которой я делюсь с вами, прежде чем идти мыть машину Тома.

COMBAT MISSION: BARBAROSSA TO BERLIN

КУРС МОЛОДОГО БОЙЦА,

попавшего на Восточный фронт. Т. Бирл Бэйкер

Как известно, наиболее жестокие и кровавые сражения Второй мировой войны шли между советскими и немецкими войсками. Нужно признать, что разработчики *Combat Mission: Barbarossa to Berlin* адекватно отразили данный исторический факт в своем творении. И если предыдущая часть игры казалась вам сложной, то советую быть готовым, что в *Barbarossa to Berlin* вам придется иметь дело с новыми приказами, отдаваемыми юнитам, новым и совершенно потрясающим вооружением, а также со множеством мелких изменений и нововведений. Надеюсь, что советы, представленные в данной статье, будут вам полезны и помогут адаптироваться к суровым условиям Восточного фронта. Начнем.

ИЗУЧАЙ ЛАНДШАФТ

При планировании наступления крайне важно определить все возвышенности и западины на местности. В этом деле вам окажет неоценимую помощь координатная сетка. Включив ее, вы сразу же увидите все перепады высот. Еще вам потребуются отдельные текстуры для каждого типа травы и снега — нужные файлы можно взять в базе данных по модам для *CM* (cm.cozog.com).

РАЗРУШАЙ ДОМА

Одна особенность игры, абсолютно не изменившаяся со времен первой части, — это легкость, с которой фугасные снаряды (high-explosive, HE) превращают в пыль здания, уничтожая при этом несчастных пехотинцев, оказавшихся внутри в момент обрушения стен. Легкие строения обычно выдерживают всего несколько попаданий, прежде чем рухнуть, а тяжелые без проблем разрушаются выстрелами двух-трех танков за три-четыре раунда. Зачастую здания с самого начала находятся не в идеальном состоянии, так что рекомендую повнимательнее присматриваться к домам с одной-двумя звездочками позади названия, в которых есть укрытия для пехоты. Верно и обратное — будьте осторожны, пряча своих солдат в обветшалых домах!

Стреляя фугасными снарядами внутрь крупных зданий, например, фабрик, можно разрушать их изнутри. Сначала с помощью пехоты уничтожьте противотанковые части противника и подавите оставшихся солдат, затем подгоните танк (или несколько танков) к самому знанию, чтобы пушка смотрела вовнутрь, и стреляйте, пока крыша не обрушится на головы защитников. В случае необходимости процесс можно



Увязшие машины, как правило, способны самостоятельно выбираться из снега и грязи. Кроме того, как видно на примере этого «Тигра», даже застряв, они продолжают принимать участие в бою.

КРАТКИЙ СОВЕТ

ЕЗДИ АККУРАТНО. Многие миссии проходят в глубоком снегу или при плохой погоде, и если ваш танк застрянет – серьезных проблем не миновать. По возможности, вне зависимости от погоды избегайте деревьев, мягкого грунта и пшеничных полей.



Каждый из танков получил приказ Fast Move, показанный на карте светло-зелеными линиями. Пехота, посаженная на танки, получила приказ Run (синие линии). Пехота не будет спрыгивать с брони до тех пор, пока танки не достигнут конца своего пути и не остановятся.



Пулеметчики были на марше, когда получили приказ установить орудия и открыть огонь. Прежде чем загремели первые выстрелы, прошло целых 38 секунд.

повторить с другой частью здания – если там остались враги, а крыша еще держится.

УЧИСЬ БОРОТЬСЯ С КВ-1

Ветеранам *Combat Mission: Beyond Overlord*, привыкшим к подавляющему превосходству немецких танков над бронетехникой англо-американских союзников, надо приготовиться к серьезному потрясению – на сей раз вам будут противостоять сверхмощные советские танки. Как известно, весь 1941 год и первую половину 1942-го танки серии КВ сохраняли абсолютное качественное превосходство над германской техникой, выдерживая десятки прямых попаданий самого распространенного в то время у немцев танка Panzer III. Мы протестировали пробиваемость КВ немецкими противотанковыми пушками начального периода войны вплоть до калибра 100 мм. Так вот, даже при стрельбе сзади и сбоку снаряды, как правило, не могли пробить толстенную броню КВ. Единственное утешение для играющих за Германию заключается в том, что КВ попадаются достаточно редко, и вряд ли вам придется одновременно бороться более чем с одним таким монстром.

Столкнувшись с бронированным чудищем, не паникуйте. Есть несколько способов вывести КВ из строя. Мы протестировали все виды немецкого оружия и пришли к выводу, что в этой ситуации наиболее эффективна противотанковая пехота, вооруженная panzerwurfmines. Главная проблема здесь – подобраться достаточно близко, т.к. КВ-1 имеет пулеметы как спереди, так и сзади. Подождите, пока экипаж танка не будет ослеплен, и подбегайте к нему с боков.

Если противотанковых групп у вас нет, бейте по корпусу КВ всеми своими танками и противотанковыми пушками с максимально близкой дистанции, желательно под прямым углом. Скорее всего, даже концентрированного огня нескольких танков и противотанковых орудий будет недостаточно, чтобы подбить монстра, но все-таки есть небольшой шанс, что вам удастся заставить экипаж запаниковать, повредить орудие или обездвижить танк, что даст возможность подобраться к нему сбоку. На авиацию полагаться не следует – нет никакой гарантии, что самолеты будут атаковать именно КВ, не говоря уже о том, чтобы подбить его.

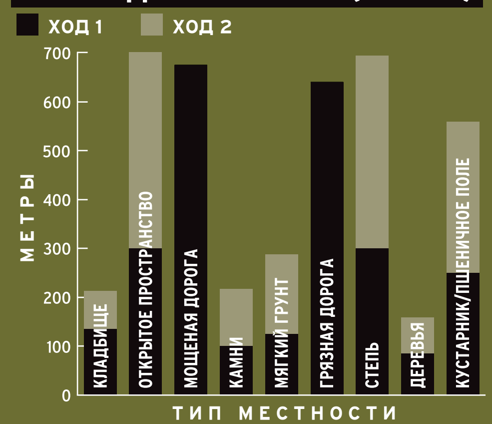
Последним, достаточно дешевым и эффективным способом борьбы с танками являются снайперы. Удачным выстрелом можно убить командира, но зачастую даже промах заставляет экипаж задраить все люки и щели, что облегчает вам использование противотанковых средств.

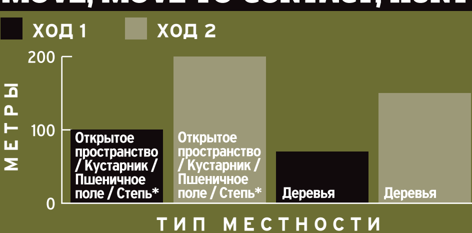
ТАНКИ НАШИ БЫСТРЫ

В первом тесте мы отдавали приказ Fast Move нескольким неподвижным танкам T-34/85, причем все они перемещались по разным типам местности. Задержки с выполнением приказа у отдельных танков различались очень незначительно, поэтому на основе представленной справа диаграммы вы можете получить общее представление о том, насколько далеко танк может переместиться по карте в течение одного и двух ходов.

Во втором тесте мы выбрали несколько наиболее распространенных типов местности и отдавали танкам приказы Move, Move-to-Contact и Hunt. Независимо от приказа танки двигались примерно с одной и той же скоростью, зависящей от местности, так что если вам нужно переместить танк, то мы рекомендуем отдать ему команду Hunt или Move-to-Contact, а не просто Move.

Обратите внимание, что танки без проблем преодолевают каменные стены и заборы, а также могут ездить по кладбищам, хотя и медленно. Кроме того, если танк пытается выполнить команду Fast Move, двигаясь через заросший деревьями участок, то его скорость будет примерно такой же, как если бы ему было приказано Hunt, Move или Move-to-Contact. Соответственно, мы вообще не рекомендуем пользоваться командой Fast Move на таких типах местности.





* В СТЕПИ ПРИКАЗ MOVE В ПРОТИВОПОЛОЖНОСТЬ ПРИКАЗАМ MOVE-TO-CONTACT ИЛИ HUNT ПРИВОДИТ К ТОМУ, ЧТО ЗА ПЕРВЫЙ ХОД ТАНКИ ПРОХОДЯТ 75 М, А К КОНЦУ ВТОРОГО ХОДА – 160 М.

Все описанные выше приемы работают и при игре за Россию, когда на полях сражений появляются мощные немецкие машины вроде «Тигра».

КООРДИНИРУЙ ДЕЙСТВИЯ

Пауза является важнейшим элементом организации скоординированной атаки. При отдаче приказов на перемещение всегда задерживайте командиров взводов и других командных юнитов, по меньшей мере, на 10 секунд, – чтобы они бежали позади пехоты и не подвергались серьезной опасности. Кроме того, паузу удобно использовать, когда танки применяют тактику «выстрелил и отступил». Приказав двум танкам стрелять и возвращаться в укрытие (желательно с разных углов), сделайте так, чтобы интервал между их выстрелами составлял примерно 30 секунд. При условии, что они бьют по одной и той же цели, второй танк выстрелит как раз в тот момент, когда первый будет отъезжать назад и прятаться – соответственно, противник будет повернут ко второму танку боком, пытаясь нанести ответный удар первому.

КРАТКИЙ СОВЕТ

ИЩИ ЛАЗЕЙКУ. Решив уничтожить вражеский танк своей пехотой, тщательно оцените ее шансы и спланируйте действия. Сосчитайте пулеметы. Выясните точное местоположение танка и его мобильность. Например, у КВ-1 есть задний пулемет, который разнесет в клочья любого солдата, пытающегося подобраться к нему с тыла. Прежде чем атаковать вражеский танк, обязательно постарайтесь его ослепить.

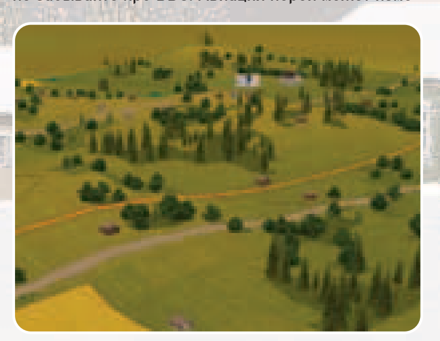


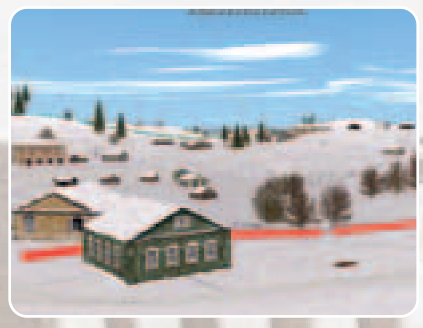
Никогда не приказывайте пехоте подобраться к КВ-1 сзади!

СМЕРТЬ С НЕБЕС

Сосредоточившись на наземном сражении, никогда не забывайте про ВВС. Авиация порой может изменить весь ход битвы, и *CMBB* предлагает вам широкий выбор летательных средств. К сожалению, вы не можете выбирать траектории их прилета и отлета, а ведь от курса, которым самолеты прилетают, напрямую зависит их эффективность, поскольку авиация сама выбирает цели и атакует их, руководствуясь исключительно собственными соображениями. Так что не нужно покупать самолеты, надеясь придержать их в резерве, а затем в нужный вам момент ударить по самому опасному юниту противника – из этой затеи все равно ничего не выйдет.

Как правило, самолеты предпочитают атаковать танки и другую технику, а не пехоту. Их прибытию







Координатная сетка делает возвышенности и западины рельефа намного более заметными и очень облегчает планирование.

ПЕХОТА, ВПЕРЕД!

Пехотные юниты делятся на три больших категории – быстрые, средние и медленные. Мы прогоняли по несколько юнитов каждого типа через различные виды местности, а затем проводили линию между их начальной позицией и конечной точкой, чтобы оценить пройденное расстояние. Все юниты в начале первого хода были неподвижны, задержка между выполнением последовательных приказов составляла несколько секунд. Как следует из диаграммы, средние юниты передвигались со скоростью, немногим превышающей половину скорости быстрых юнитов, а медленные – почти в три раза медленней, чем быстрые. При команде Sneak юниты перемещались на 15-20 метров независимо от типа местности, а при беге, к концу второго хода, все пехотинцы уставали.

Кроме того, мы заставляли быстрых юнитов исполнять команды Human Wave, Advance, Assault, Move и Move-to-Contact на каждом типе местности. Что интересно, оказалось, что абсолютно все «специальные» виды передвижения (кроме Human Wave) характеризуются примерно одинаковой скоростью, зависящей от типа местности, – поэтому мы поместили их все в одну группу «Специальные виды». Для создания типа местности «Застройка» на экспериментальных картах были случайным образом расставлены различные дома.

СКОРОСТЬ ПЕХОТЫ

	Открытая местность / Дорога	Высокие ели / Деревья	Степь	Лес / Кустарник	Пшеница	Застройка	Большие здания
ХОД 1							
Быстрые	200	160	140	100	130	150	100
Средние	110	90	80	55	70	70	50
Медленные	60	50	45	30	40	30	30
Human Wave	100	75	75	50	65	90	40
Специальные виды	80	60	60	40	50	55	30
ХОД 2							
Быстрые	320	280	230	170	200	250	200
Средние	200	180	150	110	130	130	100
Медленные	125	100	90	65	80	90	70

всегда предшествует гул моторов, который слышно за один-два хода до появления авиации в небе. Соответственно, услышав моторы вражеских самолетов, постарайтесь успеть снять пехоту с брони танков, которые, скорее всего, станут главными мишенями воздушной атаки.

Если вы играете против живого соперника, то обязательно приобретите несколько зенитных установок, чтобы обеспечить своим войскам хоть какую-то защиту от воздушных налетов. Наш опыт показал, что лучше всего для этой цели брать 37-мм и 20-мм орудия. Имейте в виду, что пушки, подобные Flak 88, по самолетам не стреляют.

УЧИСЬ ЧИТАТЬ И СЛУШАТЬ

В CMBB реализована фишка, которую сами разработчики из Battlefront называют «death clock». Благодаря ей вы не знаете, был ли танк, в который вы только что попали, побит, или только поцарапан. В результате довольно часто получается, что юниты, которым вы приказали атаковать конкретную цель, в течение минуты или даже дольше стреляют по мертвому остову, впустую тратя боеприпасы и подвергая себя риску контратаки. Мы рекомендуем включить опцию подробного отчета, нажав [Shift-D], и уделять самое пристальное внимание всем появляющимся на экране текстовым сообщениям. Кроме того, внимательно прислушивайтесь к таким звукам, как открытие люков и характерный скрежет, означающий, что танк побит. Немного практики – и вы сможете с высокой долей вероятности определять, что танк уничтожен или покинут экипажем, а значит, можно перевести огонь на новую мишень или отвести бойцов из опасной зоны.

ВОЛНА СМЕРТИ

Советские войска могут атаковать противника в режиме Human Wave, но пользоваться данной опцией нужно только в самом крайнем случае. Если вы хотите поднять солдат в атаку, то лучше воспользуйтесь командами Advance или Assault. Они дают солдатам временный бонус к морали и позволяют им по мере приближения к вражеским позициям вести подавляющий огонь. Солдаты, получившие команду Human Wave, проходят, как зомби, несколько ярдов, а затем тупо бегут навстречу своей гибели. Как правило, главный результат такой атаки – огромные потери с вашей стороны. Иногда с помощью Human Wave можно добить ослабленного противника, но если вам противостоят свежие силы с хорошим показателем морали, то использовать данную атаку – значит впустую губить своих солдат.



Дробление взводов серьезно снижает их огневую мощь.

КРАТКИЙ СОВЕТ

ПРОСТОТА – ЗАЛОГ УСПЕХА. Pathfinding юнитов – одна из главных проблем игры, особенно страдают от топографического кретинизма танки, попавшие в плотно застроенную городскую среду. Желание максимально точно задать траекторию движения для своих бойцов весьма похвально, но, отдавая составные приказы (т.е. состоящие из серии отдельных команд), имейте в виду – каждый раз, переходя к выполнению новой команды, солдаты будут терять несколько секунд. Мы рекомендуем единовременно отдавать бойцам не более трех последовательных команд.



Чтобы этот пехотный юнит двигался, прижимаясь к укрытиям, пришлось отдать ему многоступенчатый приказ. В результате суммарная задержка выполнения команд составила более одной минуты.

ЦЕЛЬСЯ!

Пушки, минометы, гаубицы и другие расположенные за пределами карты средства непрямого огневого воздействия всегда выполняют приказы с определенным запаздыванием. Как правило, длительность задержки зависит от длины цепочки, по которой до юнита доходит команда. Так, например, соединения батальонного уровня имеют наименьший калибр и самый короткий период задержки, в то время как соединения армейского уровня обладают орудиями самых больших калибров, но и тормозят страшно...

В *CMBB*, когда дело доходит до использования тактической артиллерии, у советских войск есть один существенный недостаток: большинство русских наводчиков не имеют радио и должны протягивать провода к своей позиции. На это требуется очень много времени, что приводит к огромным задержкам между моментом вызова артиллерийского огня и моментом, когда на поле боя начинают рваться снаряды. Как видно из приведенной справа таблицы, независимо от калибра советская артиллерия всегда уступает немецкой в быстроте реагирования на приказ.

Проводя тесты, мы использовали стандартных наводчиков германских и советских войск, так что имейте в виду, что в зависимости от опыта конкретного наводчика период задержки может сокращаться или удлиняться. Кроме того, target reference points уменьшают задержку артиллерийского удара до одной минуты, независимо от опыта наводчика и калибра артиллерии.

ЗАДЕРЖКА АРТИЛЛЕРИЙСКОГО УДАРА

Уровень соединения	Задержка советской артиллерии (мин)	Задержка немецкой артиллерии (мин)	Русские орудия данного уровня	Немецкие орудия данного уровня
Армия	25	15	Пушки калибра 152 мм, 210 мм, 305 мм; гаубица 280 мм	Пушка 240 мм
Корпус	12	7	Минометы 160 мм; пушки калибра 122 мм и 203 мм; пушка-гаубица 152 мм, ракеты	Пушки 170 мм и 210 мм, ракеты
Дивизия	6	3	Гаубица 152 мм	Пушки 75 мм (радио), 105 мм, 150 мм
Полк	4	2-3	Минометы 120 мм; пушка 76 мм	Пушки 75 мм (радио), 105 мм; гаубица 150 мм
Батальон	2	1-2	Минометы 82 мм	Минометы 81 мм и 120 мм; пушка 75 мм

AMERICA'S ARMY



ЭКСКЛЮЗИВНЫЙ МАТЕРИАЛ ОТ ИЗДАТЕЛЬСТВА PRIMA

Добро пожаловать в Школу Снайперов.

Согласно уставу Армии США, цель Школы Снайперов заключается в том, чтобы: «обучать бойцов уничтожать точечные цели снайперским огнем на дальних дистанциях, повышать их уровень владения навыками, критически важными в боевых условиях; обеспечить войска доктриной снайперской войны и квалифицированными преподавателями по данному предмету».

В реальной жизни обучение в школе снайперов занимает пять недель и является невероятно тяжелым и муторным делом. Вы учитесь обращаться с двумя видами оружия: снайперской винтовкой M24 (модифицированный «Ремингтон», стреляющий патронами калибра 7.62 мм) и полуавтоматической винтовкой M82A1 (стреляющей любыми патронами калибра .50), используемой для уничтожения живых целей и легкой техники на сверхдальних дистанциях.

Помимо высочайшей меткости, снайперская стрельба требует мастерского владения еще целым рядом разнообразных умений. Чтобы сдать экзамен, вам необходимо успешно выполнить ряд заданий, включая стрельбу на время с неизвестной дистанции (до 800 м), стрельбу по движущимся мишеням в дневное время (400-700 м) и ночью (300-600 м), скрытное перемещение по различным видам местности под наблюдением двух наблюдателей-инструкторов (при этом необходимо, будучи незамеченным, сделать по цели два выстрела), оценку расстояния (10 целей – невооруженным глазом, армейским биноклем и снайперским прицелом), обнаружение цели (нахождение 7 из 10 замаскированных объектов в течение 40 минут), ознакомление со снайперской винтовкой калибра .50, огонь в состоянии стресса (стрельба на меткость под огнем противника), нахождение укрытий в городской среде, контрснайперские миссии, стрельба в городской среде, а также полевые учения – кульминация всего курса, тотальная проверка навыков, полученных в ходе четырех предыдущих недель.



Система M24 по праву считается одной из лучших снайперских винтовок в мире.



Чтобы сдать зачет по M24, вы должны с одной попытки поразить цель на дистанции около 800 м.



Без использования оптического прицела стрельба из M24 превращается в малоперспективную «охоту за удачей».

Ознакомление с M24

К счастью, стать дипломированным снайпером в игре America's Army несколько проще, чем в реальной жизни. Став Экспертом в обращении с M16, вы автоматически получаете право поступить в Школу Снайперов. Вы уже знаете возможности, обязанности и тактику снайперов в бою. Пришло время освоить базовый инструмент современного снайпера – систему M24.

M24 SWS

ПАРАМЕТРЫ ОРУЖИЯ

Эффективная дальность поражения	800 метров
Режим стрельбы	Одиночный
Скорострельность	0.4 выстрела в секунду
Количество патронов в магазине	1
Выдаваемое количество магазинов	45
Время перезарядки	10.4 секунды
Частота заклинивания	Никогда
Отдача	Высокая
Прицел	10-кратный
Поддерживается в игре	Да

M24 – стандартная снайперская винтовка, используемая в армии США. M24 имеет затворный механизм и стреляет патронами калибра 7.62 мм. Это легкое, надежное и исключительно точное оружие. Весьма простое по конструкции, оно по праву считается лучшей снайперской винтовкой в мире.

Впрочем, исключительно точной M24 является только при стрельбе из положения лежа, с упором и использованием оптического прицела. Без прицела винтовка отличается весьма низкой точностью. Вы должны держаться от врага на большом расстоянии и использовать оптический прицел как для наведения, так и для обнаружения местоположения противника и информирования своих товарищей по взводу.

Не пытайтесь попасть в движущуюся цель. Скорее всего, вы промажете и только выдадите врагам свою позицию. Прежде чем стрелять, дождитесь, пока мишень остановится. Также не следует идти со снайперской винтовкой в наступление или использовать ее в стычках, проходящих в тесных закрытых помещениях. Затворный механизм M24 требует перезарядки после каждого выстрела – а значит, если вы не убили врага с первого выстрела, он гарантированно укокошит вас прежде, чем вы успеете перезарядить оружие. Так что прежде чем бросаться в бой, возьмите более подходящее оружие у убитого врага и или союзника.

ЗАДАНИЕ: Ознакомиться и научиться обращаться со снайперской системой M24.

УСЛОВИЯ: В условиях неограниченной видимости вы должны обнаружить и уничтожить цели, находящиеся на предельных дистанциях (300-800 м). У вас есть 20 патронов, чтобы ознакомиться с оружием, но только один контрольный выстрел.

НОРМА: Имея один патрон калибра 7.62 мм, обнаружить и уничтожить одну мишень размером с человека на предельной для M24 дистанции.

Сдаем зачет по обращению с M24

Лягте на землю и установите сошку – это существенно повысит меткость стрельбы.

На самом деле, выполнить данное упражнение легче, чем сдать на Эксперта в обращении с M16. M24 – это снайперская винтовка с затворным механизмом и внутренним магазином на пять патронов. Если магазин пуст, вы можете разом перезарядить все пять патронов или же перезарядить столько патронов, сколько нужно, чтобы пополнить магазин. Каждый патрон заряжается отдельно, так что перезарядка может занять определенное время. Секрет успешной снайперской стрельбы очень прост – нужно лежать и использовать подставку-сошку (клавиша H). Кликните правой клавишей мыши или нажмите [Z], чтобы включить режим оптического прицела. Винтовка M24 обладает десятикратным прицелом, позволяющим обнаруживать и поражать удаленные цели. Глядя через прицел, следите за дыханием – аналогично тому, как вы делали, сдавая зачет с M16. Пусть перекрестье прицела слегка смещается вверх и вниз, фиксируя цель в своей верхней или нижней точке. В случае поражения цели вам сообщит об этом наблюдатель.

У вас есть 20 патронов для тренировки. Используйте их все, чтобы привыкнуть к прицелу и понять, как он работает. Не торопитесь. Терпение для снайпера – залог успеха. Когда вы дышите, перекрестье прицела обычно смещается вверх и вниз. Лучшая тактика – выровнять прицел таким образом, чтобы в верхней или нижней точке перекрестье смотрело точно на цель. Подождите, пока прицел окажется в нужной позиции, и стреляйте.

Передерните затвор, чтобы перезарядить патрон. Это требует определенного времени, поскольку каждый патрон перезаряжается отдельно.

M24 не отличается высокой скорострельностью. После каждого выстрела вы должны передернуть



Пусть перекрестье прицела слегка смещается вверх и вниз, фиксируя цель в своей верхней или нижней точке.



Каждый патрон заряжается отдельно, так что перезарядка магазина на 5 патронов может занять определенное время.



Видите цель там вдали? Вот и мы не видим.



После каждого выстрела необходимо заново наводить оружие на цель.

BARRETT M82A1

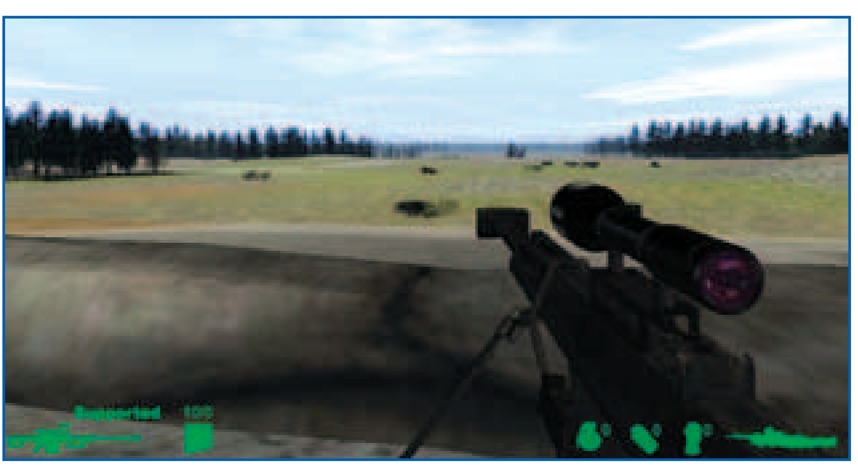
ПАРАМЕТРЫ ОРУЖИЯ

Эффективная дальность поражения	1800 метров
Режим стрельбы	Одиночный
Скорострельность	1.6 выстрела в секунду
Количество патронов в магазине	10
Выдаваемое количество магазинов	5
Время перезарядки	5.4 секунды
Частота заклинивания	1/20
Время, необходимое, чтобы исправить заклинивание	3.1 секунды
Отдача	Высокая
Прицел	10-кратный
Поддерживается в игре	Да

Barrett M82A1 – магазинная полуавтоматическая снайперская винтовка. Она способна поражать живые цели и технику на расстояниях, превышающих километр. M82A1 оборудована 10-кратным оптическим прицелом, магазином на 10 патронов и сошкой. Если вам нужно достать кого-нибудь (или что-нибудь) с дальней дистанции, то лучше инструмента, чем M82A1, просто не найти.

M82A1 имеет очень сильную отдачу. Это означает, что вы должны заново наводить оружие на цель после каждого выстрела. Поскольку винтовка – полуавтоматическая, а ее заряды очень мощные, M82A1 может заклиниваться. При выстреле появляется облачко дыма, по которому противник может обнаружить позицию снайпера, особенно в дневное время.

затвор, чтобы сменить патрон. При этом вы можете по-прежнему смотреть через прицел, но будьте готовы, что он слегка сместится в сторону от мишени. Постарайтесь выстрелить в каждую из мишеней. Израсходовав все тренировочные патроны, приступайте к сдаче теста.



M82A1 весит почти 6.5 килограммов – не самое компактное оружие в мире...

Чтобы сдать зачет и перейти на следующий уровень, у вас есть только один выстрел. Вы должны с первого выстрела поразить одиночную белую мишень. Не спешите – торопиться некуда. Лягте. Установите сошку. Глядя через прицел, найдите белую мишень и почувствуйте ритм дыхания. Поймав паузу в дыхании, когда перекрестье прицела смотрит прямо на цель, нажмите курок. Попали – зачет сдан. Промахнулись – все заново.

ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ: Будучи снайпером, вы получаете большое пенальти к меткости, если стреляете, НЕ используя оптический прицел.

Ознакомление с M82A1

Поздравляю, рядовой! Вы сдали зачет по обращению со снайперской системой M24 и готовы к тому, чтобы научиться обращаться с более мощной и дальнобойной пушкой. Пришло время познакомиться с полуавтоматической винтовкой M82A1.

ЗАДАНИЕ: Ознакомиться и научиться обращаться с полуавтоматической винтовкой M82A1.

УСЛОВИЯ: В условиях неограниченной видимости вы должны обнаружить и уничтожить цели, находящиеся на предельных дистанциях (300-800 м). У вас есть 10 патронов, чтобы ознакомиться с оружием, но только один контрольный выстрел.

НОРМА: Имея один патрон калибра .50, обнаружить и уничтожить одну невзорвавшуюся единицу артиллерийских боеприпасов на предельной дистанции.

Сдаем зачет по обращению с M82A1

Стреляя из этого оружия, приготовьтесь к мощной отдаче. M82A1 – очень большая винтовка. Она стреляет патронами калибра .50, и ее магазин вмещает 10 патронов. Винтовка используется не только для уничтожения живой силы противника, но также и для поражения колесных средств и других неживых целей. Пуля, выпущенная из M82A1, пробивает двигатель автомобиля! Колесные средства – отличные мишени для M82A1. Постреляйте по ним в качестве тренировки.

Сам процесс сдачи зачета аналогичен таковому для M24. У вас есть полный магазин для тренировочных выстрелов, но вмещает он не 20, а всего 10 патронов, так что будьте внимательны. Постреляйте по колесным средствам и по оранжевым мишеням. Несмотря на то что M82A1 – полуавтоматическая винтовка, ее отдача такова, что после выстрела прицел всегда сильно смещается относительно мишени. Так что после каждого выстрела необходимо заново наводить винтовку на цель. Впрочем, если вы поразите мишень пулей калибра .50, вам уже не потребуется прицеливаться в нее во второй раз!..

Опробуйте различные цели. Вы обнаружите, что обращаться с M82A1 несколько проще, чем с M24. Как и в предыдущем случае, залягте и установите подставку под ружье. Перейдите на режим оптического прицела и дождитесь момента, когда двигающиеся перекрестье окажется в нужной позиции для выстрела. Израсходовав все 10 тренировочных патронов, приступайте к сдаче теста.

Для сдачи зачета по обращению с M82A1 вам выдается один патрон калибра .50, которым вы должны уничтожить невзорвавшийся минометный снаряд.

Лягте. Установите сошку. Глядя через прицел, найдите минометный снаряд. Направьте перекрестье прямо в середину снаряда. Поймав паузу в дыхании, когда перекрестье прицела смотрит прямо на цель, нажмите курок. Попали – зачет сдан. Промахнулись – значит, нужно еще потренироваться и попробовать заново.



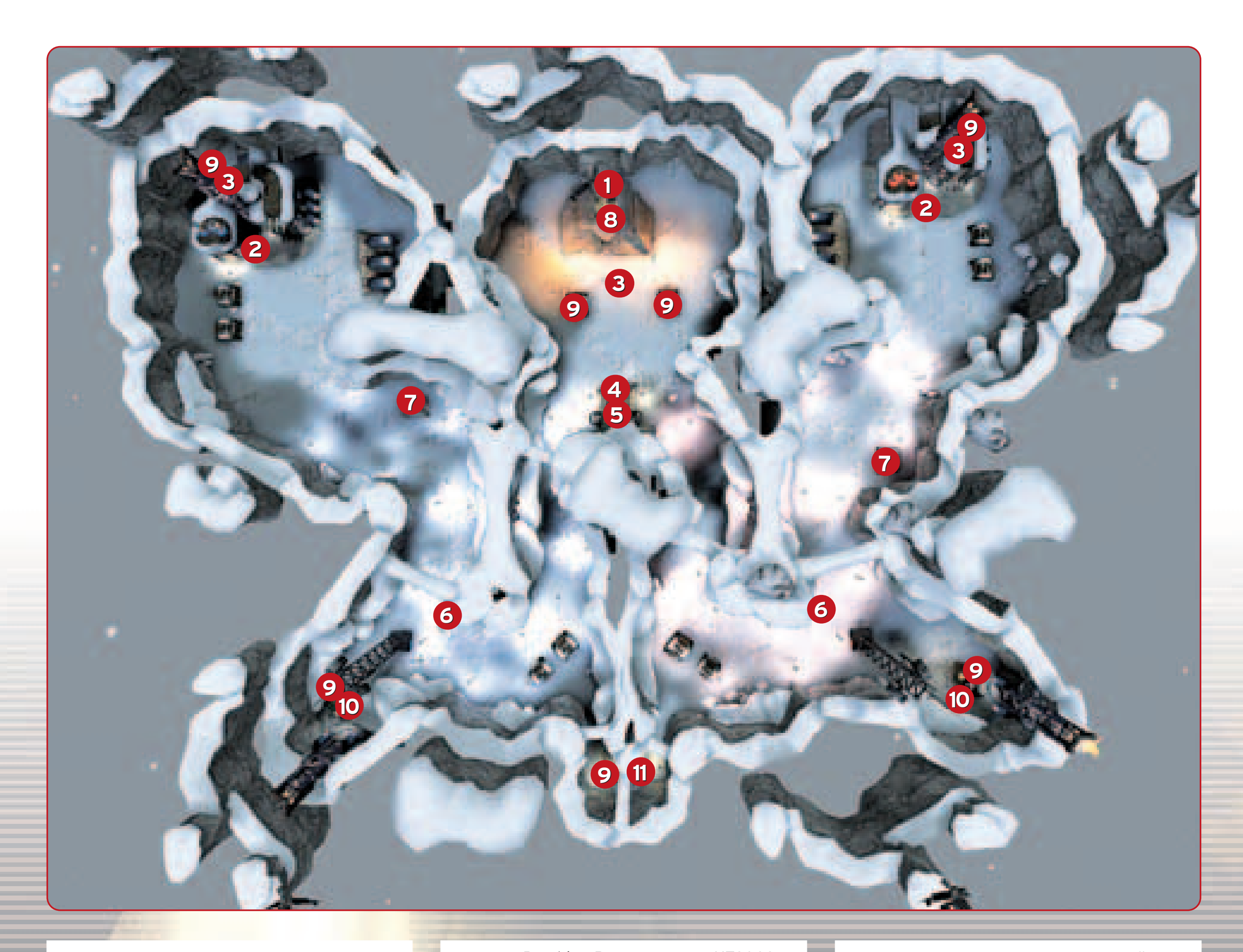
В процессе тренировки обязательно постреляйте по этим оранжевым мишеням.



Пособие для любителей бега со стрельбой.

Эксклюзивные карты уровней от издательства Prima.

Наверняка, играя в *Unreal Tournament 2003*, вы не раз и не два оказывались зажатым в углу с почти нулевым здоровьем и страстно мечтали о каком-нибудь чуде, которое помогло бы вам разобраться с противниками. Мечта сбывается! Перевернув страницу, вы найдете карты трех самых популярных уровней *UT2003* – IceFields, Antalus и December – с указанием местонахождения оружия, shield pack'ов и аптечек. Удачной охоты!



IceFields

После нашествия ледника это гигантское обсидиановое поле превратилось в мрачную и холодную пустыню, царство вечной мерзлоты и скальных обломков.

Оружие

1. Ball launcher
2. Lightning gun
3. Link gun
4. Minigun
5. Redeemer
6. Rocket launcher
7. Shock rifle

Предметы

8. Ball
9. Health pack +25
10. Shield pack +50
11. Shield pack +100

Мод Bombing Run – новинка *UT2003*. Гигантский открытый уровень Ice-Fields, чем-то напоминающий по форме букву «Ж», – это сплошные отвесные стены и узкие заснеженные проходы между ними. Именно в проходах, собственно, и разворачиваются все боевые действия.

Ворота команд стоят на возвышенных платформах, расположенных на противоположных северных оконечностях уровня. Элеваторы, находящиеся на нижнем уровне, поднимают вас непосредственно к воротам. Мяч можно забрасывать в ворота с любой стороны. Под каждой из платформ лежат lightning gun, link gun и health pack +25. По пути от любых ворот к центру арены вы найдете на нижнем уровне небольшую платформу, где лежит shock rifle.

Двигаясь дальше от ворот, вы обнаружите короткий туннель, ведущий через скалы прямо к центру карты. Это очень удобный путь, но чтобы воспользоваться им, потребуется translocator. Нацеливайте translocator так, чтобы маяк пролетел через туннель и оказался с другой стороны утеса, – так вы сможете мгновенно перенестись на другой конец арены.

На территориях обеих команд, за shock rifles и туннелями, лежит по rocket launcher'у. Далее, в левом и правом нижних углах карты имеется по небольшому помещению, где можно найти четыре адреналиновых капсулы, два health packs +25 и shield pack +50.

Между этими помещениями имеется еще одно в центральной части арены, где лежат два health packs +25 и shield pack +100. Попасть туда можно через один из двух узких проходов, ведущих, соответственно, справа и слева. Двигаясь в сторону центра арены, вы найдете несколько пузырьков здоровья +5. Прямо над вами будут туннели, ведущие через скалы.

Рядом с пузырьками здоровья +5 находится minigun. Забравшись с помощью translocator'а на платформу над minigun'ом, можно взять redeemer – очень мощное оружие на открытой арене. Двигаясь от minigun'а дальше на север, вы найдете link gun, два health packs +25 и, собственно, мяч.



Antalus

Храм linu на Raia Antalus издревле был тайным местом встречи воинов Gen Mo'kai. Сейчас это популярная турнирная арена.

Оружие

1. Flak cannon
2. Lightning gun
3. Link gun
4. Minigun
5. Redeemer
6. Rocket launcher
7. Shock rifle

Предметы

8. Double damage
9. Health pack +25
10. Shield pack +50
11. Shield pack +100

Antalus – открытая арена с неравномерным рельефом. Всегда следите за тем, что творится сзади, т.к. противники могут незаметно подобраться к вам, воспользовавшись разницей высот.

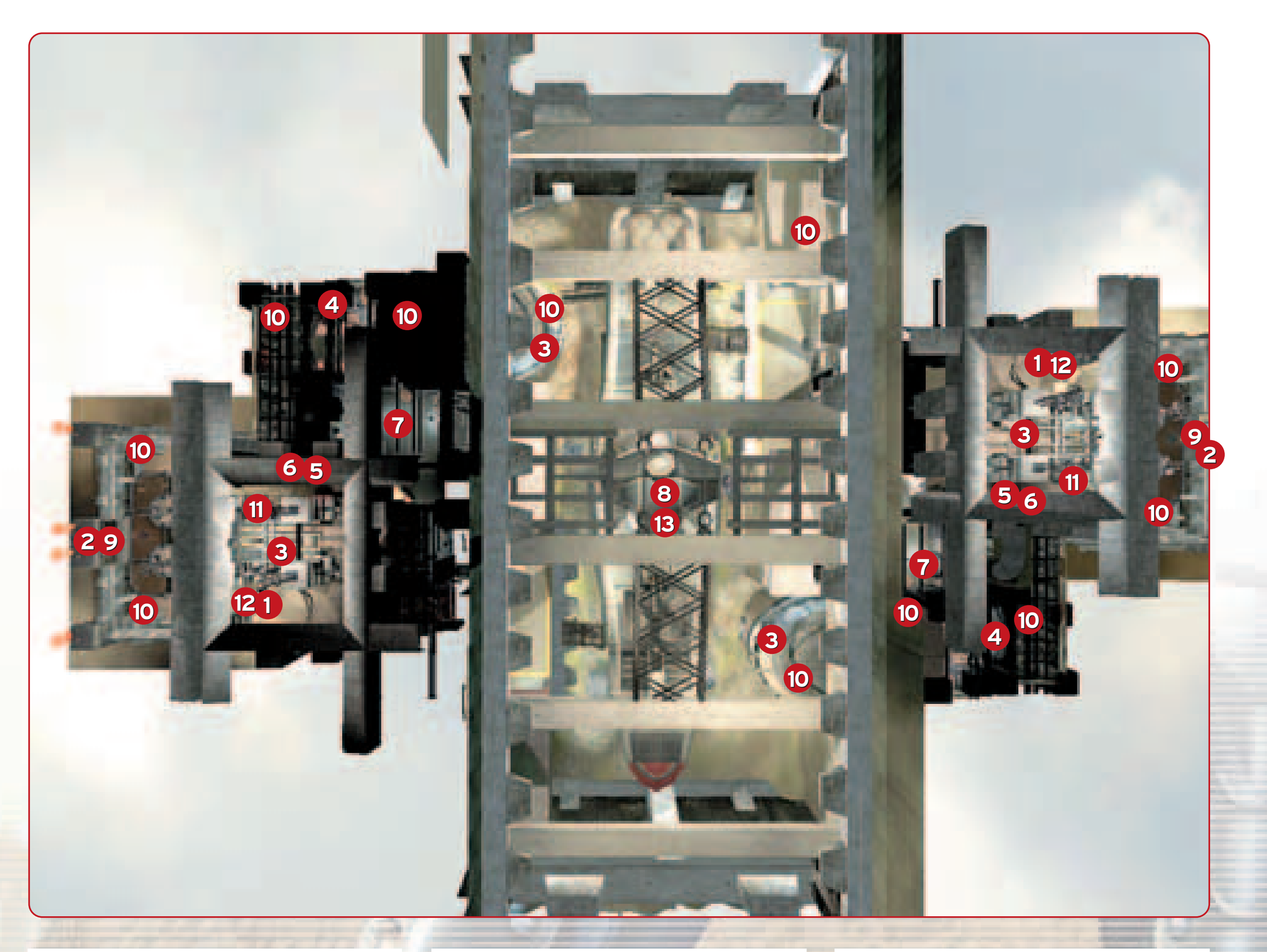
Сначала соберите лежащее внизу оружие и амуницию, затем переходите на более возвышенные участки. Вниз возвращайтесь, когда истощатся здоровье и щиты. На заросшем травой нижнем уровне вас ждут rocket launcher, rocket packs, несколько адреналиновых капсул, link gun и заряды к нему. Кроме того, на земле лежат несколько health packs +25.

Войдя в центральный храм через любой из трех входов, можно взять shield pack +100. Поскольку данная вещь очень полезна и при этом легкодоступна, ваши противники тоже будут стремиться ее раздобыть. Не поддавайтесь искушению и не пытайтесь устроить в храме засаду – наблюдать за всеми тремя выходами одновременно невозможно.

Нижний уровень на Antalus – рай для любителей стиля run and gun. Хотя изгибы и повороты долины ограничивают поле зрения, в целом данная территория достаточно открыта – идеальное место, чтобы вволю пострелять из rocket launcher'a, flak cannon'a или minigun'a. Чтобы подняться на возвышенность, воспользуйтесь элеватором или просто прыгайте вверх по более-менее пологим склонам. Наверху лежат: flak cannon, shock rifle и minigun (все с амуницией), shield pack +50, double damage, еще один rocket launcher с несколькими rocket packs, а также еще один link gun с зарядами.

Наверху, кстати, можно найти и health packs, хотя и не в таком количестве, как внизу. Если ваше здоровье стремится к нулю, постарайтесь взять эти аптечки и shield pack +100. В самой возвышенной части уровня лежит lightning gun и несколько зарядов. Разработчики неспроста положили это оружие именно здесь – с высоты очень удобно отстреливать копошащихся внизу противников. Так что если уж вы забрались достаточно высоко, и мысль о кемперстве не вызывает у вас отвращения, то знайте – тут есть несколько отличных нычек для снайперской охоты.

И последнее. На одном из шпилей большого сооружения в центре уровня спрятан redeemer. Чтобы раздобыть его, придется совершить несколько головоломных прыжков, но дело того стоит – легкие фраги вам гарантированы.



December

Когда-то эта военно-морская стан-ция снабжения, расположенная на малень-ком островке в южной части Тихого Оке-ана, носила кодовое имя December.

Оружие

1. Bio-rifle
2. Flak cannon
3. Lightning gun
4. Link gun
5. Minigun
6. Rocket launcher
7. Shock rifle

Предметы

8. Double domination
9. Flags (red and blue)
10. Health pack +25
11. Big keg o' health +100
12. Shield pack +50
13. Shield pack +100

Обе базы на уровне December абсолютно идентичны: большая комната с флагом команды и лабиринт маленьких комнат и коридоров, ведущих к доку, где стоит линкор. Неподалеку от каждого флага на земле лежат link gun и два health packs +25. К адреналиновым капсулам и флагам команд ведут пандусы. Продолжив подъем по ним, вы обнаружите маленькие комнаты, в каждой из которых прямо с земли можно взять: lightning gun, bio-rifle и big keg o' health +100! Чтобы раздобыть парящий над ящиком shield pack +50, воспользуйтесь translocator'ом.

Покинуть эти комнаты можно двумя способами: или бежать обратно к флагам, или же с помощью translocator'а перенестись в туннель в стене, рядом с big keg o' health +100. Данный туннель ведет в лабиринт комнат и коридоров позади «зоны флагов». Именно в этом туннеле (в который можно также попасть через стальную дверь в нижней части «зоны флагов») лежит большая часть оружия и всевозможных примочек. Повсюду валяется амуниция для различных стволов. Рядом с входом на базу команды, над ящиком, стоящим у надписи «Dock», в воздухе парит shock rifle. Если из этой комнаты направиться под рампу, то можно найти minigun. Рядом с minigun'ом расположена шахта лифта, ведущего вниз, к нижнему входу на базу. В маленькой комнате рядом с shock rifle есть лестница, ведущая к flak cannon.

Rocket launcher находится в маленькой комнате непосредственно за правой дверью, ведущей из «зоны флагов» (если стоять спиной к флагам). Если двигаться от комнаты с большими насосными поршнями, то за углом обнаружится маленькая комната с link gun, четырьмя health vials +5 и одним health pack +25. За health vials расположены две отличные снайперские нычки. Из одной, где лежат shock rifle и health vials, можно контролировать комнату с ящиками. Из другой, где лежат lightning gun и два health packs +25, простреливается корабль в центре арены.

Чтобы выйти с базы, следуйте указателям «Dock» на стенах. Вы попадете на пристань. Оттуда можно спрыгнуть в сухой док между двумя базами или попасть на корабль. Двигаясь вперед, вы обнаружите health pack +25 и небольшой водолазный люк, ведущий непосредственно в сухой док. Можете также повернуть налево и подняться по рампе, ведущей на корабль. В его верхней точке лежит double damage modifier. А пошарив под линкором, вы найдете shield pack +100.



КОСМИЧЕСКИЕ РЕЙНДЖЕРЫ

СЕРГЕЙ АВЕРИН

УРОКИ ВЫЖИВАНИЯ рейнджера со стажем

Здрасте вам, братья рейнджеры! Как здоровье, как обшивка? Все живы? Ну и Слава Общевселенскому Союзу. Что-что? Клисане очередной раз потрепали? Денег не хватает? Да еще и весь гаальский флот у вас на хвосте по законам кровной вендетты за сбитый по случаю лайнер? Гхм, да у вас запущено.

Ладно, пара кружек хорошего пива на ближайшей пиратской базе, и я вам расскажу, как выпутаться. Эх, молодежжжжжжжжжжь!..

ВЫБОР РАСЫ

Для начала, вы как себе биологическую оболочку выбирали? По наитию? Человеком родились, за человека и летать буду? Это правильно. Я тоже, как видите, человеком определился. Все остальные расы какие-то ущербные. У малоков оборудование устарело – с таким уже студенты в Центрах рейнджеров не летают. Гаальцы не в ладах с фэянами, те в свою очередь вообще ни с кем, кроме пеленгов, в отношения вступать не хотят. Пеленги уже давно и основательно чего-то не могут поделить с фэянами и малоками. «Санта-Барбара», одним словом. Вы ведь уже должны были понять, что отношения придется строить со всеми расами. Когда у тебя на хвосте пара пиратов, не до щепетильности. И опускаясь на враждебно настроенную планету, приходится отваливать на лапу представителю местной администрации, чтобы те тебе простили прошлые грехи. Ненавижу платить за дружбу. Но приходилось...



СТРАТЕГИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

А теперь к делу. Расскажите-ка, по какому стратегическому плану вы летаете? Что, никакого плана? Куда глаза глядят? Ну, братцы кролики... Так нельзя. Вот вам мой план. БЕЗ-ВОЗ-МЕЗД-НО, то есть даром. Сначала выполняете квесты на паре планет. Ну, такие, чтобы не очень далеко летать и побольше капусты срубить. Вырученные кредиты можно пару раз провернуть через торговые операции – тоже нехило заработать можно. Ну а потом летите мочить клисан, денег должно хватить для ремонта. Вот и вся премудрость. Что, поподробнее? Хех...

ТАКТИКА КВЕСТОВ

Выбирая, принять ли условия контракта, обязательно сверьтесь с галактической картой и прикиньте, как лететь будете. Время на миссию эти тыловые крысы рассчитывать совершенно не умеют. Прикинув примерный маршрут, отметьте, не ведется ли в одной из систем борьба с клисанами и тем более, не захвачена ли система полностью. Если придется схлестнуться с неприятелем, потеряете уйму времени и задание провалите. Это как пить дать. Кстати, о «пить». Где мое пиво?

Так вот, не думайте, что можно послать клисанам сигнал о том, что вы не собираетесь на них нападать, что вы – простой торговец и здесь транзитом, что вы уже улетаете. Захватчикам глубоко наплевать на то, кто вы такой и что вы здесь делаете – пролететь насквозь через захваченную систему вам однозначно не дадут.

Так, теперь к сложности миссий. Выбирая квест «потруднее», рассчитывайте свои силы – время на перелет сокращается вдвое. На первых порах вообще советую игнорировать этот пункт. Вот когда навесите себе сингулярный двигатель и аквапунктирный топливный бак (это оборудование позволяет через половину карты перелетать на одном дыхании), тогда пожалуйста. А на первых порах не рискуйте. Да, и еще одна деталька. Выскочив из гиперпространства в систему, прикиньте, где находится выход в гиперпространство для следующего прыжка. После этого отметьте, как будут вести себя планеты и летите к той, которая будет максимально приближена к вашему воображаемому курсу – сэкономите уйму времени.

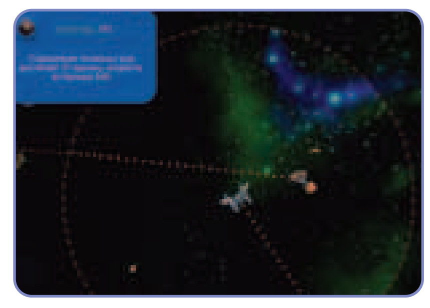
Ну и о самих квестах. Они бывают нескольких видов, основные из которых я схематически для себя обозначил как «доставка», «заказное убийство» и «текстовик».



С первым видом все просто. Берете груз на планете в одной системе, отдаете администрации планеты в другой. Здесь главное рассчитать грузоподъемность вашего корыта – некоторые посылочки бывают довольно громоздкие, по 50-80 единиц. На начальных этапах это забьет весь багажный отсек, и вы потеряете возможность собирательства по пути следования. Кроме того, существенно снизится скорость вашего перемещения в транзитных системах, а именно это перемещение отнимает 80% времени. Не советую везти наркотики гаальцам. Их раса вымирает от тотальной передозировки и за нелегальные операции можно поссориться с нацией окончательно и бесповоротно. Но о торговле позже...

Берясь за заказное убийство, не торопитесь. Найдите заказываемый объект, используя поисковик Информационной Сети и оцените, сколько вы будете лететь до той системы, где его видели последний раз. Проглядите сообщения все той же службы информации – не обвинялся ли объект в уничтожении армады кораблей рейнджеров. Если считаете, что работа вам по силам (а главное, по средствам) – смело беритесь, предварительно сохранившись. От вида объекта тоже может зависеть многое. Выигрыш пиратов в скорости компенсируется возможностью массированной атаки. Обнаружив корабль заказанного пирата, свяжитесь со всеми кораблями (вне зависимости от их подданства и класса), которые дрейфуют поблизости. Скорее всего, все они согласятся атаковать пирата. Если же вам заказали транспортное судно, на чью-либо помощь рассчитывать не приходится. И тут все дело в том, хватит ли у вас скорости, топлива и мощности стволов, чтобы уничтожить объект до того, как он перейдет в гиперпространство.

Текстовые квесты для каждой расы свои, по 20 штук. Во всяком случае, мне так показалось. Одну

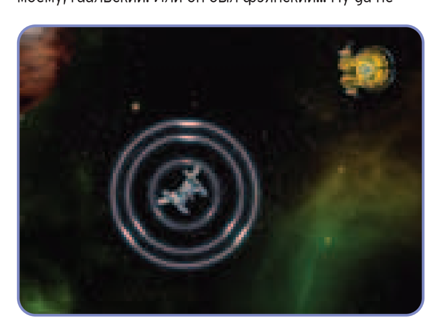


Не можете или не хотите забрать минералы с астероида. Не пролетайте мимо! Расстреляйте их, чтобы не достались конкурентам!

войну-то я в шкуре человекообразного уже закончил и квесты тогда выполнил вроде все. И тут попробовал влезть в шкуру малока – а квесты-то все новые. Так что если меня не подводит интуиция, то в общей сложности на пять рас приходится около 100 (плюс-минус 20) заданий. Текстовики в свою очередь делятся на «расчетные», «исчерпывающие» и «расследовательские». Первые – чисто математические. Вроде задачи про бассейны – моим первым заданием было заполнить несколько резервуаров жидкостью, переливая из пустого в порожнее. Сюда же относится квест «морской бой», где, ориентируясь на скорость передвижения врагов, скорость и направление ветра, нужно рассчитать квадрат попадания ракет. Знанием математики и сильно выраженной интуицией необходимо обладать для выигрыша на конкурсе Икнэ-Бааны. В исчерпывающих квестах вам дается некоторое стартовое количество расчетных единиц и ставится задача не истратить их до конца. К таким можно отнести охоту на редких рыб, сдачу экзаменов за нерадивого принца, строительство форпоста, научный эксперимент по выживанию биологических организмов в кислотной среде. К расследовательским относятся раскрытие убийства, разоблачение наркоторговли, ограбление банка.

Разумеется, это не все. Меня не хватило, чтобы пройти через все, может, у вас получится. Скажу только, что из тех, которые попадались мне – решаются все. В расследовательских подключайте не только (и даже не столько) здравый смысл, сколько воображение – развязка, скорее всего, будет серьезно разниться с тем предполагаемым развитием событий, которое больше прочих напрашивается. Да, и еще! Собираясь сдавать экзамены за другого, не спешите сделать квест «потруднее» – вам еще надо привезти диплом лоботряса на планету заказчика. Я на этом серьезно погорел в свое время.

Ну и кое-что еще. Попался мне как-то корабль, по-моему, гаальский. Или он был фэянский... Ну да не



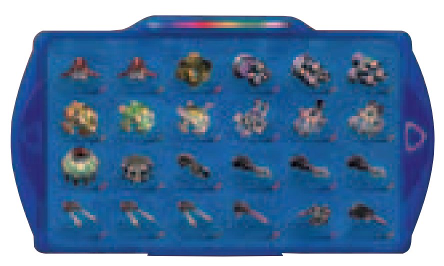
Таким элегантным жестом компьютер уточняет местоположение вашего корабля. На тот случай, если вы потерялись.

важно. Этот бедолага юлил вокруг своей планеты, не получая разрешения на посадку. Вся беда была в том, что экипаж поразила эпидемия, и карантин не позволял заболевшим занести заразу на планету. Все, что им требовалось – единица медикаментов с удаленной планеты. Я сперва отказался – так меня заклеймили «толстокожим» и чуть было не наложили тотальное эмбарго! Ну подгрузился я, спас несчастных… Скромный гонорар был куда менее значим, чем артефакт, которым они меня наградили. Не зря спасал.

Кстати, правительства периодически награждают вас артефактами за выполненное задание. Просто так, в качестве небольшого довесочка. Пустячок, но приятно. К тому же среди артефактов попадаются очень интересные и полезные предметы. Но об этом позже…

ТАКТИКА ТОРГОВЛИ

Разбогатеть за счет одной торговли невозможно. На торговых операциях можно в лучшем случае немного поднять и без того солидный капитал (как в валютных операциях, когда играют на разнице курсов). Поэтому вне зависимости от того, какую линию поведения вы выбрали изначально (даже если торгаша), не советую вам зацикливаться на купле-продаже.



Выбирая торговые пути, советую акцентировать внимание на горячих сообщениях администрации планет и Информационной Сети. Но только на горячих -- не вы один такой умный. При каждой торговой операции на планете меняются цены сообразно законам экономики. Скупка товара вызывает дефицит и соответственный взлет цен. Пополнение рынка дает обратный эффект. Поэтому если вам предлагают заняться перевозкой, скажем, медикаментов, а на складе всего 50 единиц или около того -- пропустите мимо ушей. Скорее всего, какой-то ушлый торговец успел отвезти 200-300 единиц за несколько дней до вас. Так что, совершив рейс, вы можете нарваться на цены на порядок ниже закупочных. Прогорите.

Не играйте с огнем, то есть с нелегальным товаром. Навар может, конечно, окупиться сторицей, но репутация пострадает. Наркотики безболезненно закупать можно только у пеленгов – эти ребята не напрягаются моральными принципами. Любая же операция с наркотой на планете под контролем другой расы грозит обернуться существенным уроном вашей репутации, на восстановление которой, вполне возможно, придется потратить весь навар. Не говоря уже о том, что заботящиеся о своем здоровье гаальцы вообще могут объявить вам войну, начать атаковать по поводу и без оного и в конечном итоге засадить за решетку на пару месяцев, если вы не вполне удачно приземлитесь на гаальской планете.

Также информацию о грузоперевозках можно получить у торговых (да и не только) кораблей. В зависимости от вашего социального статуса они все охотней и охотней делятся с вами ценной информацией. Откуда и куда летят, что везут. Делайте выводы – этот торговый путь уже занят. Вообще, чем больше трепа в эфире – тем лучше.

ТАКТИКА БОЯ

Если вы решили встать на путь вояки, готовьтесь к большим тратам на усовершенствование корабля. Скорость не должна быть ниже 400-420 единиц, вооружение, достаточное для нейтрализации врага со стойкостью корпуса корабля не менее 300 единиц и свободного места на корабле – 50-100 единиц, если торгаш решит откупиться от вас товарами. Вообще, бомбить мирные корабли – самое милое дело. Потеряв половину защитного поля корпуса, капитан преследуемого судна начинает паниковать и предлагать откупиться. Оценивайте, что для вас выгодней, используя сканнер. Если атакуете транспорт, а он предлагает всего 200-300 кредитов откупных – пропускайте мимо ушей. Его товар стоит куда больше. Выходит, жадничает, а скупой платит дважды.



Прежде чем согласиться атаковать, посмотрите, не дружественный ли вам корабль атакуют.

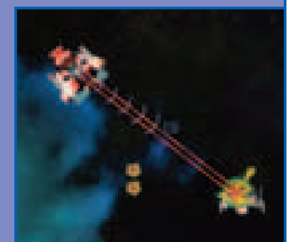
Внимательно следите за всеми кораблями, дрейфующими по системе. Если кораблей три и больше, они могут скооперироваться и тогда вам придется подобру-поздорову уносить крылья в гиперпространство.

В этом отношении мне больше импонирует роль защитника, нежели мародера. То есть, заработав какой-никакой авторитет, следите за порядком в галактике. Видите, что пират нападает на мирное судно – свяжитесь с ним и прикажите прекратить атаку. В худшем случае вас проигнорируют и продолжат атаку. Тогда вступайте в бой на стороне обижаемого.

В борьбе с пиратством главное – скорость. Догнать убегающего пирата сложно, почти невозможно. Свяжитесь со всеми кораблями, которые доступны вашему радару и предложите поддержать вас в почетной миссии уничтожения басурмана. Скорее всего, все (кроме, разумеется, дружественных пиратских кораблей) поддержат. Возьмете в кольцо – считай, завалили. Главное сделать это в достаточном удалении как от планет, куда негодяй может спрятаться, так и от выхода в гиперпространство.

Когда же ваш авторитет поднимется на достаточную высоту (в таблице рейнджеров – 20-25 место), к вашему мнению могут прислушаться и полететь за другой мишенью. Спасенный корабль обязательно оценит такой акт вашего гуманизма и оплатит ваши труды либо добровольно выкинув часть товара (останется оперативно его подхватить), либо переведя на ваш банковский счет несколько тысяч кредитов. Пустячок, а приятно.

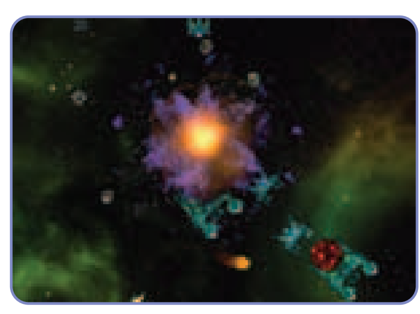
С рейнджерами ссориться не советую. Во-первых, вы из одной организации. Возможно, рейнджеру заказали этот транспортник, который на самом деле и не транспортник вовсе, а тайное убежище наркобарона, главы самого крупного в галактике картеля. А вы «не зная брода, суетесь в воду». Во-вторых, рейнджеры характерны высокоразвитой взаимовыручкой. И беспощадностью к штрейкбрехерам. Не дай бог, у вас хилый радар, который не показал еще парочку рейнджеров у края карты – разнесут в щепки и фамилии не спросят. Ну и в третьих, «не плюйте в колодец – пригодится воды напиться». Изначально все рейнджеры настроены друг к другу положительно. Настройте одного против себя, и глядишь, в следующую атаку клисанского гнезда он переключится с мутенка на вас. А это – верная смерть. И тут мы подошли к тому, ради чего начинался весь сыр-бор с рейнджерами, а именно к…



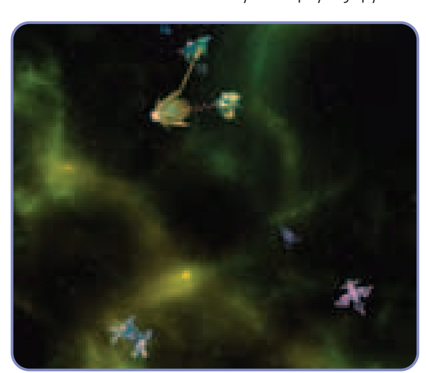
И не стыдно ему?! С лазерной установкой против обычного транспорта… Да, малоки – не жильцы…

ТАКТИКА БОЯ С КЛИСАНАМИ

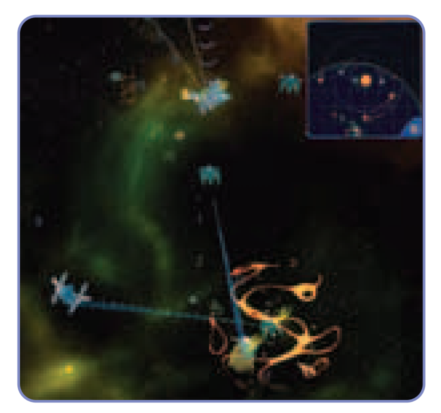
Корабли клисан, как я понимаю, живые существа. Более того, эти корабли и есть клисане. Все они порождены своей маткой, Махпеллой, главным кораблем или в нашем представлении флагманским крейсером. Нарождаются клисане маленькими, утлыми суденышками, которые мы называем мутенками. Потом, как у людей существуют юность, отрочество и зрелость, у клисан возрастные категории делятся на рогитов, каттаури и нонгусов. И, наконец, вполне сформировавшийся крейсер называется эгемоном. Махпелла может открывать в пространстве черные дыры, и именно так клисане захватывают системы. Махпелла появляется ниоткуда через черную дыру, растит армаду потомства и смывается все в ту же черную дыру.



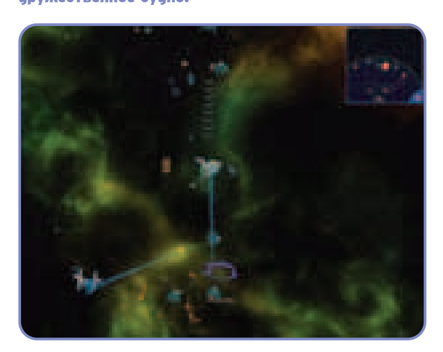
В пылу битвы трудно бывает разобрать, кто кого замочил. Может быть, вы. А может, и вас…



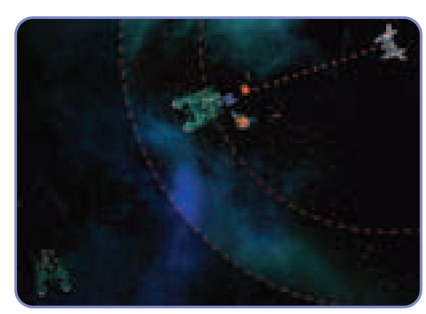
Вот она, хваленая взаимовыручка рейнджеров. Двое рогитов гасят гаальский корабль, а феянский рейнджер спокойно отчаливает собирать плазму.



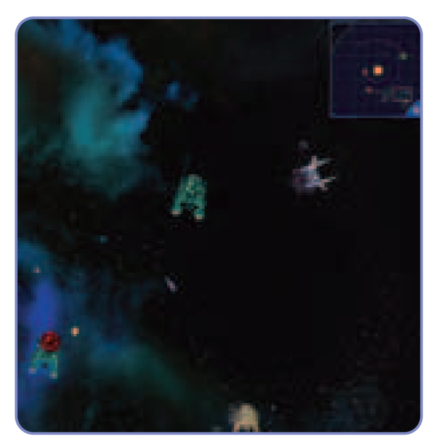
Используя аннигиляторы поля, будьте предельно внимательны. В это поле можете попасть и вы, и дружественное судно.



Пора сматываться – клисан становится слишком много. А сейчас еще и тяжелая артиллерия доберется...



Один с двумя новорожденными нангусами я, разумеется, не справлюсь. Но кровушку попорчу.



А вот и подкрепление. Теперь нам их, главное, на землю повалить. А там – ногами запинаем.

Против армады клисан не советую воевать в одиночку. Следите за новостями Информационной Службы – чаще всего Центр рейнджеров сообщает, какую систему планируется отбить, а заодно и точку сбора атакующих огласят. Вам остается только присоединиться к таким же камикадзе, как и вы. Нападая, атакуйте сначала маленькие корабли – их больше, а оружие не намного слабее крейсерского. Кроме того, у вас куда больше шансов сбить мутенка или рогита, чем, скажем, нонгуса. На крейсеры вообще, как правило, требуется два захода.

Не вступайте в прямую конфронтацию – атакуйте «исподтишка». То есть только приблизились на расстояние выстрела -- начинайте палить из всех орудий, а сами мелким сапом уходите обратно в дружелюбную систему. Клисане бросятся вас догонять – тут-то пара кораблей (именно маленьких – у них скорость больше) разлетится на протоплазму.

Можно, конечно, воевать подло. Если совесть рейнджера вам позволит. Отметив для себя точку сбора рейнджеров, готовящихся к атаке осажденной системы, дождитесь, пока корабли улетят, повоюют и вернутся в систему. И тут же летите туда, откуда ребята прилетели. Масса протоплазмы и останков неприятельской техники вам гарантированы. Кроме того, если предшественники постарались, у вас появляется реальная возможность завалить крейсер и вообще освободить систему! А это ни много ни мало, а 60 единиц опыта. Серьезная заявка на победу.

Собирая протоплазму, не скупитесь. Если нужно – сбрасывайте минералы и товары народного потребления безжалостно. Что не сможете собрать – хладнокровно расстреливайте, чтобы не досталось коллегам. А кому легко? Закон джунглей – выживает сильнейший. Если что-то соберет коллега, он автоматически станет конкурентом. Зачем вам лишний конкурент?

Учтите, что все рейнджеры до жути алчны. Они могут оставить вас биться, полетев собирать протоплазму. Поэтому в таких ситуациях подчинитесь стадному чувству и заставьте их вступить в бой. Например, направив свой корабль за корабли сборщиков. Клисане, увязавшись в погоню за вами, обязательно наткнутся на жадин и вступят в бой. А вы накажете бессердечных, поменявшись с ними местами.

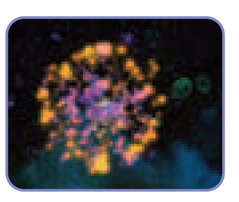
ЦЕНТРЫ РЕЙНДЖЕРОВ

Основной интерес для вас – пункт сдачи протоплазмы. Накопив достаточно, протоплазма сдается в банк Центра. В обмен на нее вам начисляют очки опыта, которые используются для прокачки персонажа. Если вы выбрали путь воина, улучшайте точность стрельбы (вероятность нанесения максимального повреждения), маневренность движений (снижение получаемых повреждений) и лидерство (возможность брать свое начало независимый корабль, составляя персональную армаду). Если торговый – знание техники (замедление износа оборудования), навык торговли (возможность продавать оборудование бывшее в употреблении за большую цену, вплоть до закупочной) и обаяние (снижение негативной реакции и увеличение позитивной). Все это – дело нужное, что прокачивать в первую очередь – решать вам.

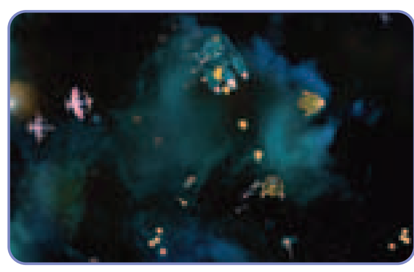




Что, твари, не ждали? Да, и у нас на вооружении ваш «Луч Смерти» имеется! Так что не расслабляться!



Взрываясь, нангус устраивает такой фейерверк, которому позавидовал бы даже Гэндальф из нашумевшей мыльной оперы.



Два подоспевших истребителя феян подписывают эгемону смертный приговор.

ВОЕННЫЕ БАЗЫ

Здесь вы получаете новые звания. За каждый из сбитых кораблей на вашем боевом счету появляется лишняя пара пунктов (не то же самое, что очки опыта). Они начисляются и за каждую освобожденную систему, и за каждого сбитого пирата (включая гиперпространственных). Набрав требуемое количество, необходимо отметиться на базе и получать следующие пычки. С ростом по карьерной лестнице открываются новые возможности. Базы снабжают продвинутых рейнджеров более навороченным оборудованием, артефактами, серьезно помогающими в баталиях и, наконец, вы растете в рейтинге.

НАУЧНО ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЕ СТАНЦИИ (НИС)

Здесь появляется самое последнее из открытого оборудования. Если вам не терпится получить корпус обьемом 2000 единиц или движок, способный развивать скорость до 1000 единиц и прыгать на 60 парсеков, почаще залетайте в НИС и сдавайте побольше собранных после битвы клисанских причиндалов. Каждая такая сдача увеличивает скорость исследований. Не учитывая тот факт, что все разработки у вас выкупаются по вполне приемлемым ценам (в отличие от протоплазмы, которую вы сдаете безвозмездно).

НИС также отвечают за усовершенствование оборудования. Может быть, не имеет смысла выкидывать 20.000 кредитов на новый движок, а достаточно усовершенствовать старый за полцены? Так, если у вас все оборудование – самое лучшее из всех, предлагае-

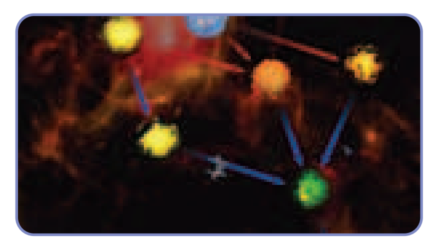
мых магазинами, начинайте его улучшать. Единственный путь для продолжения прогрессирования.

Кроме всего вышеизложенного, НИС чинят любой артефакт, установленный на вашей посудине. Либо НИС, либо пираты. Последние обычно заламывают какие-то баснословные расценки на ремонт. Наверное, на содержание армии Рачехана. Как, вы ничего не знаете о Рачехане?... Гхм.

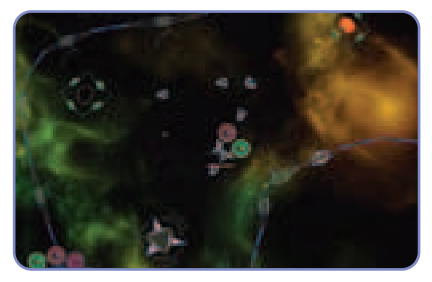
ГИПЕРПРОСТРАНСТВО И ЧЕРНЫЕ ДЫРЫ

Каждый сгусток гиперпространства – отдельная «черная дыра». Некое место в космосе, которое невозможно найти в обычном пространстве, четвертое измерение. Всего есть четыре вида гиперсгустков. Изучив каждый досконально, вы без труда будете ориентироваться и выносить гиперпиратов.

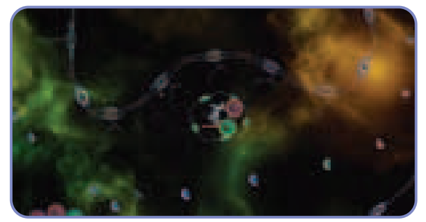
Да, есть и такие. Учитывая то, что в гиперсгустках корабль передвигается по законам аркады, бои здесь будут вестись по тем же правилам. Надеюсь, вам хватит реакции. Лично я получил от клисан осколок в черепную коробку в 3006-м году и с тех пор координация дает сбои. Поэтому я все больше полагался на



Компьютер автоматически подбирает маршрут наиболее безопасного передвижения. Вы, конечно, можете курс подкорректировать...



Перед тем как атаковать пиратов в гиперпространстве, внимательно изучите диспозицию. Учтите, они – на своей территории.



Даже если вокруг нет пиратов, в сгустке гиперпространства реально потерять здоровье. Например, на притягивающих минах.

автопилот. И знаете, он меня частенько выручал. Думаю, и вы, навоевавшись вдоволь, будете все чаще прибегать именно к этому виду разборок с гиперпиратами. Кстати, эти пираты – милейшие создания, после каждой вашей удачной атаки оставляющие какую-нибудь часть корабля. То пушечкой разживетесь, то баком топливным, то сканнером, а то и движком или артефактом.



Ишь, медаль! Большая честь! У меня своих – не счесть! Весь обвешанный, как елка. На спине – и то их шесть!

Серьезно опасаться стоит только Рачехана и его верных псов. Потрещите с хозяевами пиратских баз (только не скупитесь на выпивку) – вам обязательно расскажут, кто такой этот Рачехан. Кстати, о выпивке! Моя пивная кружка уже давненько пустует. Так, теперь лучше. Так о чем я? Ах да, Рачехан! Самый отъявленный из всех пиратов, орудующий только в гиперпространстве. Найти его я так и не смог, несмотря на то что у меня был приборчик для слежения за пиратскими перемещениями в гиперпространстве (эти девайсы вживляют в головной мозг всем пилотам при получении звания).

Даже если вам посчастливится обойти гиперпиратов стороной, сгустки все равно представляют не малый интерес – в каждом из них постоянно дрейфуют по три-пять обломков астероидов. Если посетить каждый сгусток на пути от одной системы к другой, можно без труда заполнить грузовой отсек минералами. Ну а если на транзитной планете цены на минералы достаточно высоки... Ну, вы меня понимаете.

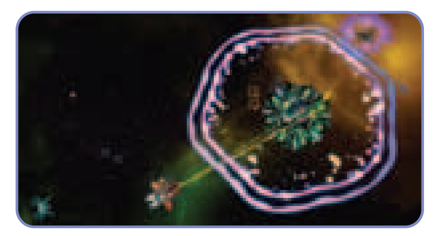
В черные дыры без солидного, внушающего уважение вооружения советую не соваться. Пираты вам гарантированы, а сколько их будет и насколько тяжелой будет битва – не знает никто. Единственная, в которую соваться я не только советую, но и крайне рекомендую, – черная дыра, открытая Махпеллой, но об этом чуть позже...

МАХПЕЛЛА

Итак, дошли до самого главного. Махпелла обычно окружает себя не армадой, а целой армией своих детенышей. Но как справиться с ними, я уже рассказы-



А вот и сама мамаша Махпелла. Эта зараза носит все вооружение, которое навешано на меньших кораблях.



Бой за Вселенную плавно переходит в открытую Черную Дыру. Только бы успеть!

вал. Сама в бой лезет редко, только когда останется практически одна. Запас прочности у нее недетский – цельных 2000 единиц. Плюс 30-40 единиц внешней навесной защиты. Ну и все самое мощное оружие клисан, разумеется. Так что один на один выходить с ней не советую – пусть ее сперва помутузят ваши коллеги. Когда эта тварь потеряет 50% своей защиты, она откроет черную дыру и попытается смыться. В этот момент главное – не потеряться и нырнуть за ней. И вот тут-то начнется самое интересное. Кроме Махпеллы в черной дыре будет еще парочка крейсеров. Правда, несмотря на солидный запас прочности, все они выносятся весьма просто (лично я не терял и 25% прочности). Так же на редкость и на удивление просто выносится и сама Махпелла. Если сумеете остаться в живых, считайте, что победили. Клисане без своей матки начинают паниковать и быстро выносятся массированными точечными ударами армад рейнджеров.

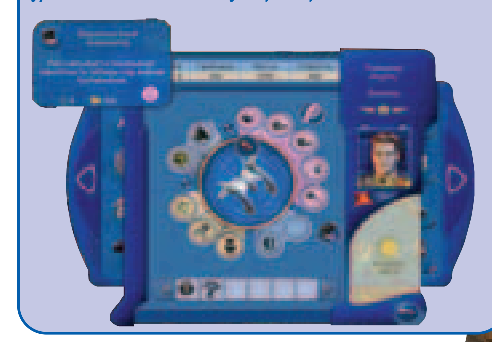
Гхм, вот так-то, братцы-кролики. А вы говорите – «война», «война». Что вы, девочки, знаете о войне? Эх, молодежжжжжжжжжь... Что-то у меня протез ноет, к дождю видать. Может быть, еще по пивку?

НЕПОБЕДИМЫЙ РЕЙНДЖЕР

Нет, вы не подумайте, что у меня мания величия. Уничтожив Махпеллу, я был только на 16 месте в рейтинге рейнджеров. И, тем не менее, самые именитые пираты сворачивали с курса, когда я ощетинивался своими пушками. Поэтому я хотел бы познакомить вас со своим кораблем, каждый элемент которого я честно отработал потом и кровью.

ТИТАНОВЫЙ КОРПУС С ЗАПАСОМ ПРОЧНОСТИ 984 ЕДИНИЦЫ. ☺ СИНГУЛЯРНЫЙ ДВИЖОК, РАЗВИВАЮЩИЙ СКОРОСТЬ В 1000 ЕДИНИЦ И СПОСОБНЫЙ СОВЕРШАТЬ ПРЫЖОК В 51 ПАРСЕК. ☺ АКВАПУНКТИРНЫЙ ТОПЛИВНЫЙ БАК НА 70 ЕДИНИЦ ТОПЛИВА. ☺ БИОТИЧЕСКИЙ ДРОИД, ВОССТАНАВЛИВАЮЩИЙ 50 ЕДИНИЦ ПОВРЕЖДЕНИЯ ОБШИВКИ. ☺ АКТИВАТОРНЫЙ ЗАХВАТ, ПРИТЯГИВАЮЩИЙ ОБЪЕКТЫ ВЕСОМ ДО 150 ЕДИНИЦ. ☺ ОКТОГЕННЫЙ ГЕНЕРАТОР ЗАЩИТЫ, УМЕНЬШАЮЩИЙ НАНОСИМЫЙ УЩЕРБ НА 40%. ☺ СУБТРАНСФЕРНЫЙ РАДАР С ДАЛЬНОСТЬЮ ДЕЙСТВИЯ 5.000.000.000 КИЛОМЕТРОВ. ☺ ТРАНСМИССИОННЫЙ СКАННЕР, СПОСОБНЫЙ ВСКРЫТЬ, КАК КОНСЕРВНУЮ БАНКУ, ЛЮБОЙ КОРАБЛЬ С ЗАЩИТОЙ МЕНЬШЕ 36%. ☺ ДВА АННИГИЛЯТОРА ПОЛЯ СО СРЕДНЕЙ ДАЛЬНОБОЙНОСТЬЮ 300-320 ЕДИНИЦ И СО СРЕДНЕЙ СИЛОЙ В 35-50 ЕДИНИЦ. ☺ ТРИ ТАХИОННЫХ РЕЗЦА СО СРЕДНЕЙ ДАЛЬНОБОЙНОСТЬЮ 360-400 ЕДИНИЦ И СО СРЕДНЕЙ СИЛОЙ В 30-70 ЕДИНИЦ.

С таким кораблем можно без зазрения совести лететь на дуэль с Махпеллой. Победа гарантирована!



Коды

Три странички для ленивых. Анатолий Норенко

CELTIC KINGS

Во время игры нажмите [Enter], а затем вводите коды:
debugselected – режим отладки выбранного юнита
usr – посмотреть описание выбранного юнита
dumpobj -- посмотреть способности выбранного юнита
togglefog – убрать «туман войны»
_black – черный экран
quit – выйти из игры
pause – поставить игру на паузу
removedecors – убрать кустарники и деревья
screenshot – снять скриншот и сохранить его в формате BMP
save – сохранить игру

POOL OF RADIANCE: RUINS OF MYTH DRANNOR

В директории игры в папке /data создайте пустой текстовый файл cheats.txt. Теперь во время игры на экране будет отображаться количество кадров в секунду, и вы сможете использовать нижеприведенные клавиши для активации соответствующих читов. Примечание: читы работают во всех версиях игры до v1.4.
[Пробел] – противник пропускает ход
[+] на дополнительной клавиатуре – увеличить число очков опыта
[Backspace] – победить врагов в текущем сражении

STAR WARS: JEDI KNIGHT II: JEDI OUTCAST

Во время игры нажмите [Shift] + [~] (тильда), чтобы вызвать консоль, а затем введите helpusobi 1 или devmapall для активации режима читов. После этого вы можете вводить коды:
give health – восполнить здоровье
give armor – восполнить броню
give ammo – получить полный боекомплект
give weapons – получить оружие
give all – получить все оружие, полное здоровье и броню
god – режим Бога
noclip – возможность проходить сквозь стены
notarget – отключить AI врагов
undying – получить 999 ед. здоровья
kill – совершить самоубийство
use atst_death – уничтожить все AT-ST
thereisnospoon – режим slow-mo

BEAM BREAKERS

Найдите в директории игры файл config.ini и откройте его в любом текстовом редакторе, например, в Notepad. Отыщите раздел [Settings] и отредактируйте строки, изменив значения параметров:
ActivateGameCheat=1
ActivateCheatDebugKeys=1
После этого во время игры вы сможете использовать нижеследующие комбинации клавиш:
[Ctrl] + [Alt] + [G] – отсутствие повреждений
[Ctrl] + [Alt] + [O] – неограниченное ускорение
[Ctrl] + [Alt] + [E] – установить скорость противников
[Ctrl] + [Alt] + [D] – увеличить силу повреждений
[Ctrl] + [T] – выиграть миссию
[Ctrl] + [W] – проиграть

O.R.B.

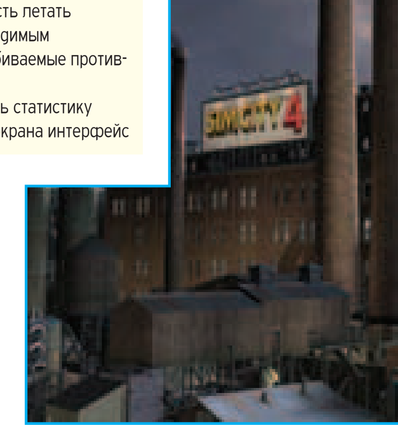
Во время игры нажмите клавишу [Enter], чтобы вызвать консоль, а затем вводите коды:
$GOD ON/$GOD OFF – вкл./откл. режим Бога для выбранного юнита
$WIN – выиграть текущий сценарий
$GET TECH – исследовать текущие технологии
$GET ALL TECHS – исследовать все технологии
$RU ‹число› – получить указанное число resource-юнитов
$SU ‹число› – получить указанное число support-юнитов
$FOGOWAR ON/$FOGOWAR OFF – вкл./откл. «туман войны»
$WEAKEN ENEMY – ослабить юнитов противника
$COLLISIONS ON/$COLLISIONS OFF – вкл./откл. столкновения с астероидами
$FPS ON/$FPS OFF – отобразить /скрыть количество кадров в секунду
$RESEARCH X ‹число› – установить скорость проведения исследований
$BUILD X ‹число› – установить скорость строительства

SIMCITY 4

Миллионер за три секунды:
Во время игры нажмите клавиши [Ctrl] + [X], чтобы вызвать консоль, после чего наберите weaknesspays. Удерживая [Left Shift], нажимайте [Enter], [Стрелка Вверх], [Enter], [Стрелка Вверх]... и так далее до тех пор, пока не удовлетворитесь полученным результатом.
Читерский режим:
Во время игры нажмите клавиши [Ctrl] + [X], чтобы вызвать консоль, после чего введите нужный код из нижеприведенного списка для активации соответствующего чита. Завершите процедуру нажатием клавиши [Enter]. Если все было сделано правильно, вызванная консоль автоматически закроется.
weaknesspays – получить 1,000 симолинов в казну
fightthepower – постройкам не требуется энергия
howdryiam – постройкам не требуется вода
dollyllama – превратить советников в глупцов
stopwatch – остановить время
whatimeizit ‹чч:мм› – установить указанное время
wherérufrom ‹название› – переименовать город
hellomynameis ‹имя› – сменить имя мэра
you don't deserve it – получить все награды
fps – отобразить на экране количество кадров в секунду
sizeof ‹0-100› – установить степень увеличения
Коды, действие которых неизвестно: watchmemove; rp; flora; renderprop; effect; barstuck.

DEADLY DOZEN: PACIFIC THEATER

Во время игры нажмите клавишу [L] для того чтобы вызвать специальное меню. Введите /tell cheatcheat, и вы задействуете режим читов. После этого используйте коды:
/tell godmode – режим Бога
/tell winmission – выиграть миссию
/tell losemission – проиграть миссию
/tell ammo – неограниченная амуниция
/tell fly – получить возможность летать
/tell ac – режим Бога, неограниченная амуниция, возможность летать
/tell invis – стать невидимым
/tell hitlermode – неубиваемые противники
/tell stats – посмотреть статистику
/tell noint – убрать с экрана интерфейс

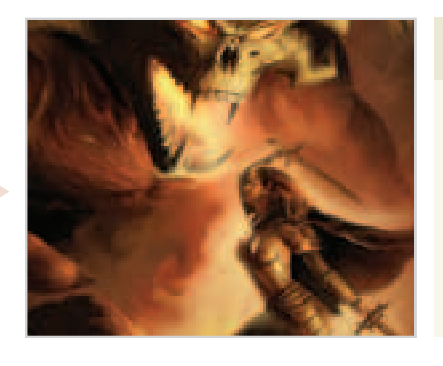


ALIENS VS. PREDATOR 2: PRIMAL HUNT

Во время игры нажмите клавишу [Enter], чтобы вызвать консоль, а затем введите нужный код:
‹cheat› mpxfiles – получить доступ к любому уровню
‹cheat› mpcanthurtme – неуязвимость
‹cheat› mpschuckit – получить все оружие и полный боекомплект
‹cheat› mpstockpile – восполнить боезапас
‹cheat› mpbunker – неограниченная амуниция
‹cheat› mpkohler – полный боекомплект
‹cheat› mpsmithy – полная броня
‹cheat› mpbeamme – перенести игрока к началу уровня
‹cheat› mpdoctordoctor # – установить # ед. здоровья
‹cheat› mpicu – вкл./откл. вид от третьего лица
‹cheat› mpsixthsense – режим прохождения сквозь стены

NEVERWINTER NIGHTS

Адские коровы:
Найдите в директории игры файл nwn.ini, откройте его в любом текстовом редакторе, например, в Notepad, и добавьте в разделе «Game Options» строку
Debug Mode=1
После этого во время игры нажмите клавишу [~] (тильда), чтобы вызвать консоль, затем введите DebugMode 1, соблюдая строчные и заглавные буквы, для активации режима читов. Отыщите место, где бывает больше всего народа, напечатайте в консоли dm_cowsfromhell, и наслаждайтесь представлением. Только будьте крайне осторожны, так как оставшиеся в живых люди станут вас атаковать, и, скорее всего, ваш герой перейдет на темную сторону.



ALONE IN THE DARK: THE NEW NIGHTMARE

В первую очередь создайте ярлык к исполняемому файлу игры alone4.exe, и в его свойствах в поле «Объект» пропишите параметр wizardmaster. У вас должна получиться строка «X:/.../Alone in the Dark/alone4.exe» wizardmaster. Запустите с этого модифицированного ярлыка игру, зайдите на экран Inventory, и перед вашим взором откроется новое меню Cheat Mode, в котором можно активировать режим Бога и ряд прочих не менее полезных читов.

IMPOSSIBLE CREATURES

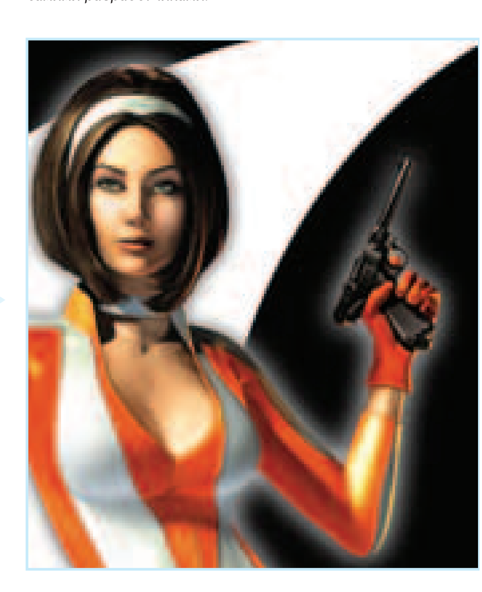
Во время игры нажмите клавишу [~] (тильда), чтобы вызвать консоль, после чего вводите нижеприведенные коды. В подтверждение того, что чит активирован, вы услышите фразу «Somebody's cheating».
cheat_buildings – получить доступ ко всем строениям
cheat_rank – повысить рейтинг
cheat_coal(«число») – получить ‹число› ед. угля
cheat_electricity(«число») – получить ‹число› ед. электроэнергии
cheat_killself – самоубийство

NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT 2

Маленькие хитрости:
Отыщите директорию любой мощной тачки, например, Ferrari F50 или лучше того – McLaren F1. Скопируйте файл car.ini в папку машины попроще, например, Lotus Elise. С помощью такого нехитрого приема последняя получит все характеристики автомобиля вашей мечты. Имеет смысл сохранить оригинальный файл car.ini на тот случай, если вы захотите вернуть прежние настройки.
Читерский режим:
Создайте ярлык к исполняемому файлу игры и в его свойствах в поле «Объект» добавьте нижеприведенные параметры:
+opentree – получить доступ к закрытым чемпионатам
+ghost – никто не видит ваш автомобиль
+helicoptersOnly – копы используют только вертолеты
+screenshots – возможность снимать скриншоты
Как получить NFS-версии машин?
Porsche 911 Turbo: как только вы наберете за игру 800.000 очков, вы получите NFS-версию Porsche 911 Turbo.
Dodge Viper GTS: как только вы наберете за игру 2 миллиона очков, вы получите NFS-версию Dodge Viper GTS.
Lamborghini Diablo 6.0 VT: как только вы наберете за игру 2.5 миллиона очков, вы получите NFS-версию Lamborghini Diablo.
Lamborghini Murcielago: как только вы наберете за игру 3 миллиона очков, вы получите NFS-версию Lamborghini Murcielago.
Porsche Carrera GT: как только вы наберете за игру 3.5 миллиона очков, вы получите NFS-версию Porsche Carrera GT.
McLaren F1: как только вы наберете за игру 4 миллиона очков, вы получите NFS-версию McLaren F1.
Mercedes CLK GTR: как только вы наберете за игру 4.5 миллиона очков, вы получите NFS-версию Mercedes CLK GTR.
McLaren F1 LM: как только вы наберете за игру 5 миллионов очков, вы получите NFS-версию McLaren F1 LM.

NO ONE LIVES FOREVER

Читерский режим:
Во время игры нажмите клавишу [T], чтобы вызвать консоль, а затем введите один из нижеследующих кодов:
mpimyourfather – режим Бога
mpclip – получить возможность проходить сквозь стены
mpgoattech – получить все апгрейды к оружию
mpkingoftehmonstars – получить все оружие и полный боекомплект
mpsanta – получить все оружие, полный боекомплект и все предметы
mpwegotdeathstar – получить бесконечный боезапас
mpmaphole – завершить текущую миссию
mpyoulooklikeyouneedamonkey – получить все опции брони
mpexorbitantamounts – кровавый режим
mpflowerpower – режим Paintball
mpwonderbra – получить 100% броню
mpdrdentz – восполнить здоровье
mpmimimi – получить все оружие и полный боекомплект
mpbuild – показать версию игры
mpracerboy – получить мотоцикл
mprosebud – получить снегоход
mpasscam – вкл./откл. режим от третьего лица
Коды, действие которых неизвестно:
mphookmeup; mpcampos; mpwhoami; mpbeenthere; mpcam; mpbreach; mptriggers; mpboyisuck; mppoly; mpfov; mplightadd; mplightscale; mpcamera; mpwmpos; mpwpos; mpteleport.
Песни ушедшего тысячелетия:
Загляните в меню опций и отключите музыку, иначе вы попросту ничего не услышите. Начните новую игру, нажмите клавишу [T], чтобы вызвать консоль, и наберите mpmiked, после чего вам будет предложена немыслимая сумма денег. Не забывайте, что бесплатный сыр бывает только в мышеловке, так что без малейших раздумий откажитесь от крайне соблазнительного предложения. Хотя если все же алчность овладеет вашим рассудком, и вы нажмете на YES, вас без особых церемоний выбросят из игры. Прямо на рабочий стол. Нажавшие же на NO получат возможность прослушать прикольную песенку, исполненную самими разработчиками.



ARCHANGEL

Неуязвимость:
Отыщите в директории игры в папке \archangel\bin файл standard.feel, откройте его в любом текстовом редакторе, например, в Notepad, и измените параметр «invulnerable 0» на «invulnerable 1».

SiN

Во время игры нажмите клавишу [~] (тильда), чтобы вызвать консоль, а затем введите нужный код:
/superfuzz – режим Бога
/health 999 – установить 999 ед. здоровья
/wuss – получить все оружие
/wallflower – противники вас не видят
/nocollision – режим прохождения сквозь стены
/give thrallgun – получить бонусное оружие
/use thrallgun – взять бонусное оружие в руки

2002 FIFA WORLD CUP

Найдите в директории игры файл soccer.ini, откройте его в любом текстовом редакторе, например, в Notepad, и добавьте следующие строки:
CHEAT_UNLOCKED_TEAMS=1 – получить доступ ко всем командам
UNLOCK_TOURNAMENT=1 – получить доступ ко всем чемпионатам
CHEAT_RANDOM_TEAMS=1 CPU – компьютер выбирает команды в произвольном порядке
WINDOWED=1 – играть в окне
DEMO_MODE=1 – демонстрационный режим

ANOTHER WAR

Во время игры нажмите клавишу [O], и вы попадете на экран опций. Введите один из нижеследующих кодов, используя исключительно заглавные буквы, чтобы активировать соответствующий чит. В подтверждение того, что все было сделано правильно, вы услышите характерный звуковой сигнал.

NOHIT – неуязвимость для всей команды
EXP – получить 2000 очков опыта
MONEY – главный герой получает $1000
HEAL – вылечить всю команду
AMMO – неограниченная амуниция для всей команды

THE ELDER SCROLLS: TRIBUNAL

Нажмите клавишу [~] (тильда) во время игры, чтобы вызвать консоль. Затем наберите player-> и после этого введите один из нижеприведенных кодов для активации необходимого чита. Пример: для активации режима Бога вы должны ввести player->togglegodmode.

togglegodmode – вкл./откл. режим Бога
setwaterwalking 1 – получить способность ходить по воде
setwaterbreathing 1 – получить способность дышать под водой
setflying 1 – режим полета
setsuperjump 1 – режим суперпрыжков
setlevel ‹число› – установить уровень персонажа
additem gold_100 ‹число› – получить указанное количество золота
sethealth ‹число› – установить количество здоровья у персонажа
fillmap – показать все города на карте
toggleai – вкл./откл. искусственный интеллект

DIE HARD: NAKATOMI PLAZA

Отыщите в директории игры файл autoexec.cfg, откройте его в любом текстовом редакторе, например, в Notepad, и измените следующие параметры:

Режим Бога:
Измените запись «PlayerTakeDamage 1» на «PlayerTakeDamage 0».
Режим прохождения сквозь стены:
Измените запись «PlayerClip 0» на «PlayerClip 1».
Противники погибают быстрее:
Измените запись «AITakeDamage 1» на «AITakeDamage 99».
Неуязвимые противники:
Измените запись «AITakeDamage 1» на «AITakeDamage 0».

GHOST RECON: ISLAND THUNDER

Во время игры нажмите клавишу [Enter] на дополнительной клавиатуре, чтобы вызвать консоль. Затем введите один из нижеприведенных кодов, чтобы активировать соответствующий чит:

superman – режим Бога
god – самоубийство
cisco – выполнить все задания
autowin – выиграть сценарий
autolose – проиграть сценарий
refill – получить все предметы
ammo – неограниченный боезапас
run – ускоренное передвижение
teamsuperman – режим Бога для всей команды
shadow – невидимость
teamshadow – невидимость для всей команды
rock – завладеть базой противника
toggleai – откл./вкл. искусственный интеллект
rumbleon – включить эффект трясущегося экрана
rumbleoff – отключить эффект трясущегося экрана
toggleshowframerate – отобразить количество кадров в секунду
quit – выйти из игры

DUNGEON SIEGE

Во время игры нажмите [Enter] и введите один из нижеприведенных кодов.
Примечание: для активации необходимого чита перед кодом должен стоять знак «+». Знак «-» перед кодом отключает его действие.

+faertehbadgar – получить полный набор оружия, брони, предметов
+potionaholic – получить 3 зелья Super Health и 3 зелья Super Mana
+zool – неуязвимость
+checksinthemail – получить 999999 ед. золота
+drdeath – максимальный урон
+maxjooky – увеличить персонажа
+minjooky – уменьшить персонажа
+loefervision – убрать туман войны
+sniper – стрельба из лука на дальние дистанции
+mouse – включить поддержку мыши
+resizelabels – увеличить надписи над персонажем
+movie – записать демонстрационный видеоролик
+xrayvision – отключить текстуры
+version – посмотреть текущую версию игры

ANACHRONOX

Отыщите в директории игры в папке \anachronox\anoxdata\configs\ конфигурационный файл default.cfg и откройте его в любом текстовом редакторе, например, в Notepad. Измените строку set debug 0 на set debug 1 и сохраните произведенные изменения. Во время игры нажмите клавишу [~] (тильда), чтобы вызвать консоль, и введите код invoke 1:86. Таким образом, вы откроете доступ к чит-меню. Также вы можете набрать в консоли нижеследующие команды:

timescale ‹0.1-0.9› – замедлить ход игры
timescale ‹1.1 и больше› – ускорить ход игры
timescale 1 – восстановить нормальную скорость
battlewin – выиграть текущее сражение
noclip – режим прохождения сквозь стены

BATTLEFIELD 1942

Во время одиночной игры нажмите клавишу [~] (тильда), чтобы вызвать консоль, после чего вводите нижеприведенные коды, соблюдая строчные и заглавные буквы.

aiCheats.code Tobias.Karlsson – неуязвимость
aiCheats.code TheAllSeeingEyeOfTheAIProgammer – показать статистические данные
aiCheats.code WalkingIsWayTooTiresome – телепортироваться в spawn-локацию
aiCheats.code Jonathan.Gustavsson – уничтожить ботов противника
aiCheats.code Thomas.Skoldenborg – уничтожить ботов
aiCheats.code BotsCanCheatToo – боты используют читы

CULTURES 2: THE GATES OF ASGARD

Запустите игру, а затем в меню опций нажмите [F2] и введите нужный код. В подтверждение того, что чит активирован, вы услышите характерный звук.

FUNCOLORS – изменить цвет дисплея на серый -> коричневый -> светло-серый -> обычный
FUNEXPLORE – открыть всю карту
FUNLARRY – воспроизводить все звуки в игре в ускоренном темпе (введите еще раз для возвращения к нормальному режиму)
FUNOUTTAKE – проиграть outtake.mp3 с CD-диска
Коды, действие которых неизвестно: FUNMAPVERYBIG, FUNMAPSMALL, FUNMOREFUN

На экране выбора кампаний введите один из нижеприведенных кодов, чтобы получить доступ к нужной вам миссии:

OHODIN – получить доступ к Normandy Mission
ZANZARAH – получить доступ к England Mission
AMY – получить доступ к Italy Mission
HADSCHI – получить доступ к Miklagard Mission
HABSPASS – получить доступ к The Warager Guard Mission
SVENKOMMT – получить доступ к The Battle for Byzantium Mission
GOTHICRULES – получить доступ к Alexandria Mission
REGENGOTT – получить доступ к Baghdad Mission
SCHATTENFEE – получить доступ к Wigrid Wall Mission

COMMANDOS II: MEN OF COURAGE

Режим читов:
Чтобы активировать читерский режим, введите в качестве имени игрока GONZOANDJON. После чего вы можете использовать нижеследующие коды:

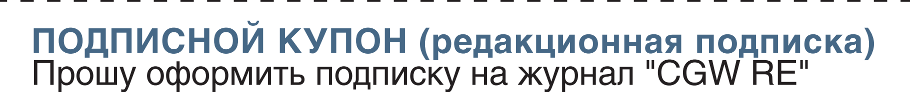
[Ctrl][Shift] + [N] – выиграть миссию
[Shift] + [X] – телепортация
[Ctrl] + [V] – невидимость
[Ctrl] + [I] – неуязвимость
[Ctrl] + [-] – показать число кадров в секунду
[Ctrl][Shift] + [X] – убить всех врагов

Коды уровней (для различных режимов сложности):
Уровень 01: NORMAL - XHGDR; HARD - PLKUM; VERY HARD - PVTSL
Уровень 02: NORMAL - WKUC4; HARD - JE5SH; VERY HARD - SKDJF
Уровень 03: NORMAL - YSM51; HARD - DFY3B; VERY HARD - 3DYNG
Уровень 04: NORMAL - B7D8F; HARD - K9D3H; VERY HARD - 9BG3S
Уровень 05: NORMAL - 3GHSL; HARD - NMWQ9; VERY HARD - KJWJK
Уровень 06: NORMAL - AZLM1; HARD - 16G3L; VERY HARD - E2J7H
Уровень 07: NORMAL - JAHSG; HARD - WL3CZ; VERY HARD - ZX78Y
Уровень 08: NORMAL - UN63A; HARD - LPQ6T; VERY HARD - TRIB4
Уровень 09: NORMAL - VAZ2P; HARD - SRCM8; VERY HARD - TRD78
Уровень 10: NORMAL - 9TT5W; HARD - PAEN8; VERY HARD - 1LPQD

редакционная ПОДПИСКА!



COMPUTER GAMING WORLD Russian Edition



Теперь вы можете оформить редакционную подписку на любой российский адрес

Для этого необходимо:

1. Заполнить подписной купон (или его ксерокопию).

2. Заполнить квитанцию (или ксерокопию). Стоимость подписки заполняется из расчета:

CGW
6 месяцев - 420 рублей
12 месяцев - 840 рублей

CGW+CD
6 месяцев - 570 рублей
12 месяцев - 1140 рублей

В стоимость подписки включена доставка заказной бандеролью.

3. Перечислить стоимость подписки через сбербанк.

4. Обязательно прислать в редакцию копию оплаченной квитанции с четко заполненным купоном

или по электронной почте subscribe_cgw@gameland.ru

или по факсу 924-9694 (с пометкой "редакционная подписка").

или по адресу: 103031, Москва, Дмитровский переулок, д 4, строение 2, ООО "Гейм Лэнд" (с пометкой "Редакционная подписка").

Рекомендуем использовать электронную почту или факс.

ВНИМАНИЕ!

подписка производится с номера, выходящего через один календарный месяц после оплаты. Например, если вы производите оплату в октябре, то подписку можете оформить с декабря.

справки по электронной почте subscribe_cgw@gameland.ru или по тел. (095)292-3908, 292-5463

ПОДПИСНОЙ КУПОН (редакционная подписка)

Прошу оформить подписку на журнал "CGW RE"

Ф.И.О.

ПОЧТОВЫЙ АДРЕС: индекс область/край

Город/село ул.

Дом корп. кв. тел.

Сумма оплаты

Подпись Дата e-mail:

Копия платежного поручения прилагается.

Извещение

ИНН 7729410015 ООО"ГеймЛэнд"

ЗАО «Международный московский банк», г. Москва

р/с №40702810700010298407

к/с №30101810300000000545

БИК 044525545

Плательщик

Адрес (с индексом)

Назначение платежа	Сумма
Оплата журнала "Computer Gaming World" за 200_г.	

Кассир

Подпись плательщика

ИНН 7729410015 ООО"ГеймЛэнд"

ЗАО «Международный московский банк», г. Москва

р/с №40702810700010298407

к/с №30101810300000000545

БИК 044525545

Плательщик

Адрес (с индексом)

Назначение платежа	Сумма
Оплата журнала "Computer Gaming World" за 200_г.	

Квитанция

Кассир

Подпись плательщика

Тестирование:

Пронзи диск лазерным лучом

Хочешь записывать компакт-диски? Мы испытали пятнадцать новых внутренних накопителей CD-R/RW – среди них ты обязательно найдешь себе что-нибудь по вкусу. Олег Денисов, Сергей Назаров

Техника идет вперед. Все протестированные устройства оснащены системой, которая предохранит заготовку CD-R от порчи в случае, если компьютер затормозится и не успеет передать в буфер накопителя очередную порцию данных. Некоторые модели поддерживают перспективный режим пакетной записи (когда с CD-RW можно обращаться, как с дискетой) в формате UDF, получивший название CD-MRW (CD Mount Rainier ReWrite).

В статье мы указываем цены для коробочных вариантов устройств, предназначаемых для розничной продажи, но учти, экономный читатель, что часто в розницу можно приобрести накопители в технологической упаковке, поставляемые сборщикам компьютеров. Такие устройства обойдутся тебе на $5-15 дешевле.

Чтобы не докучать постоянными объяснениями, оговоримся сразу, что при указании кратностей (скажем, 40x/16x/48x) мы сначала приводим максимальную скорость записи CD-R, затем максимальную скорость записи CD-RW и, наконец, скорость считывания.

Мы не станем отвлекать тебя, сверхзанятый геймер, от очередной «стрелялки», поэтому оставим методики тестирования накопителей за кадром, поделившись лишь основными результатами и рекомендациями.



Накопитель *CWA88D* – первый «блин» от компании CIS Technology.



На передней панели *AOpen CRW4048,* как и положено, есть кнопка для управления проигрыванием музыкальных CD.

AOPEN CRW4048

Что в имени тебе моем?

1 Если ты, читатель, когда-нибудь откроешь свою фирму, назови ее на букву «а» – тогда в каталогах и всевозможных базах данных твое детище окажется ближе к началу.

Дисковод CRW4048 (кратность 40x/12x/48x) фирмы AOpen отличился не только своим названием – он быстрее всех считывал звуковые дорожки с музыкальных CD, причем без ошибок. В тесте на «настырность» (определение максимально возможного обьема данных, который может быть записан на диске сверх его паспортной емкости) *CRW4048* показал отличный результат. Однако из-за медлительности при перемещении головки он проигрывал другим устройствам при считывании большого количества файлов, разбросанных по всему диску.

Мы рекомендуем модель *AOpen CRW4048* тем, кто не любит дочитывать статьи до конца. Если серьезно, то *CRW4048* отлично послужит целям большинства геймеров, особенно увлекающихся копированием музыкальных дисков.

ВЕРДИКТ ★★★★☆

ПРОИЗВОДИТЕЛЬ: **AOpen** URL: **www.aopen.ru** ТЕЛ.: **(095)937-3366** ЦЕНА: **$85**

ARRGO CWA88D

«Аргонавт» рвется на рынок.

2 Открыв свою фирму, дорогой геймер, ты должен будешь тратиться на рекламу или устанавливать низкие цены на продукцию, по крайней мере, до тех пор, пока новая марка не станет популярной и узнаваемой. Малоизвестная пока еще в России фирма CIS Technology так и поступила, установив на модель *Arrgo CWA88D* (48x/16x/48x) относительно небольшую цену.

К явным плюсам модели мы относим кнопки для управления воспроизведением музыкальных CD, к недостаткам – неспособность при копировании звуковых дорожек выдавать указатели C2, которые позволяют на ходу корректировать ошибки считывания. Впрочем, в нашей лаборатории аппарат извлекал звуковые дорожки очень быстро и без ошибок. На выходе для наушников, увы, был слышен постоянный назойливый фон.

При последовательном чтении с CD-ROM и CD-R «аргонавт» оказался одним из самых быстрых в группе. Однако считывающую головку он перемещает довольно медленно (наверное, шея коротковата), что портит результаты при поиске разбросанных по диску файлов.

Тесты на скорость работы с CD-RW накопитель *CWA88D* прошел без замечаний, а вот при записи CD-R некоторых типов вместо кратности 48x давал лишь 36x. Впрочем, и на этой скорости он не уступил большинству дисководов 40x.

И что же? Мы рекомендуем модель *CWA88D* для работы с CD-RW. Для остальных целей лучше подходят другие лазерные «крутилки».

ПРОИЗВОДИТЕЛЬ: **CIS Technology** URL: **www.cis.com.tw** ГДЕ КУПИТЬ: **«Пирит»** ТЕЛ.: **(095)115-7101** ЦЕНА: **$70**





Этот накопитель гениален, как Эйнштейн.

3 Только самый невероятный зануда вытерпит перечисление всех фирменных патентованных технологий, что воплощены в модели *ASUS CRW-4816A* (40x/16x/48x). Мы же, как заправские фокусники в бархатных пиджаке, вытащим из рукавов несколько самых ярких штучек. Система FlextraSpeed используется для оптимизации скорости записи, AI Auto Speed Adjustment – для повышения скорости чтения, а DDSS II – для снижения вибрации, порождаемой внутренним мотором.



В дисководе *ASUS CRW-4816A* применены фирменные ноу-хау.

ASUS CRW-4816A

Но это все внутри. А снаружи внимательный Шерлок Холмс заметит, что *CRW-4816A* собран в пылезащищенном корпусе и оборудован кнопкой Play/Next Track, а также двумя светодиодными индикаторами. В конструкции дисковода есть только один недостаток: чтобы задвинуть поток рукой, не нажимая на кнопку, придется приложить довольно значительное усилие. Слабосильным геймерам, подрастерявшим в лабиринтах последнее здоровье, возможно, придется нажимать на поток ногой. Самому педантичному яйцеголовому читателю сообщим, что накопитель обеспечивает пакетную запись в новом формате CD-MRW.

Производительность *CRW-4816A* при чтении и записи данных была одной из лучших, хотя разные тестовые программы по-разному оценивали время перемещения головки. Аппарат быстро и безошибочно прошел все тесты со звуковыми дорожками. Кроме того, выяснилось, что он может читать данные из служебной области Lead-in. Мы обнаружили, что интеллектуальная система настройки позволяет накопителю надежно работать с самыми разными носителями.

Мы считаем, что *ASUS CRW-4816A* не подведет: он крепок и надежен, как Атлант, держащий на плечах небесный свод. Мы присвоили накопителю *CRW-4816A* титул ***«Выбор редакции»*** и рекомендуем его для интенсивной работы с файлами и музыкальными записями.

ПРОИЗВОДИТЕЛЬ: **ASUSTeK Computer** URL: **www.asuscom.ru** ТЕЛ.: **(095)134-3346** ЦЕНА: **$85**

ВЕРДИКТ 


BenQ по-серьезному претендует на содержимое твоего кошелька, геймер.

BENQ 4012P

BenQ: это имя или фамилия?

4 Компания BenQ была создана в начале 2002 г. на основе одного из подразделений фирмы Acer. Неудивительно, что накопитель *BenQ 4012P* (40x/12x/48x) унаследовал многие особенности изделий Acer.

Аппарат извлекал данные с звуковых дорожек довольно быстро и без ошибок, но, судя по результатам, работал в режиме 40x, а не 48x. Приятно, что 4012P позволяет считывать данные из служебной области Lead-in.

При последовательном чтении CD-ROM и CD-R с данными он немного отстал от лидеров. Среднее время доступа было относительно большим. При пакетной записи в UDF-формате мы обнаружили несовместимость с популярной программой Nero InCD.

В тестах на скорость записи CD-R дисковод *4012P* не блистал лазером, оказавшись медленнее других устройств с аналогичными кратностями записи. Однако при проверке на возможность записать больше, чем допускает паспортная емкость диска, мы получили очень хорошие результаты.

Итак, каков же вердикт? *BenQ* радует низкой ценой и хорошей работой с музыкальными CD. Сечешь фишку, читатель?

ПРОИЗВОДИТЕЛЬ: **BenQ** URL: **www.benq.com.tw** ТЕЛ.: **(095)937-9532** ЦЕНА: **$65**

ВЕРДИКТ 


В накопителе *Mitsumi CR-485CTE* применен нестандартный способ записи CD-RW на скорости 20x.

MITSUMI CR-485CTE

А вот вам сюрприз – получите!

5 Закон джунглей: опоздавшему – кости. Если вы попробуете на дисководе *Mitsumi CR-485CTE* (кратность 40x/20x/48x) записать уже отформатированный на другом устройстве диск CD-RW, вы не получите скорости выше 12x. Дело в том, что в CR-485CTE используется нестандартный способ записи SSWPAT (Super Speed Write-PAT) с кратностью 20x. Он рассчитан на совершенно чистые заготовки CD-RW, никогда не использовавшиеся для записи в режиме, а ранее отформатированные CD-RW накопитель CR-485CTE может записывать в режиме не быстрее 12x, даже если перед этим они были полностью стерты!

Кроме того, среди конструктивных достоинств модели – возможность пакетной записи в формате CD-MRW, а как недостаток было отмечено только отсутствие кнопки Play/Next Track. Мы тестировали образец *CR-485CTE* с буферной памятью 2 Мбайт, однако существует модификация с 16-Мбайт буфером.

Испытанный нами образец довольно быстро и без ошибок извлек тестовые звуковые дорожки, но выяснилось, что он не способен передавать значения C2-указателей и поэтому не позволяет на ходу проверить корректность считанных звуковых данных. Так что для быстрого и одновременно гарантированно точного чтения аудиодисков эта модель не годится.

С дисков CD-R накопитель считывал данные несколько медленнее, чем со штампованных CD-ROM, на которых он показал отличные результаты. Кроме того, аппарат оказался весьма требовательным к качеству заготовок CD-RW.

Ближе к концу диска (на отметке 68 мин) *CR-485CTE* снижал скорость записи CD-R с 40x до 32x, но потом снова восстанавливал ее до 40x (мы обнаружили этот эффект на носителях TDK и Verbatim).

Знаете что? С капризными людьми тоже можно иметь дело. Если вы готовы тщательно выбирать носители, дисковод *Mitsumi CR-485CTE* вас не подведет.

ВЕРДИКТ 

ПРОИЗВОДИТЕЛЬ: **Mitsumi** URL: **www.mitsumi.com** ЦЕНА: **$80**


В накопителе *MSI CR40-B* есть автопилот, полетели?

Microstar берет мини-ценой.

6 Фирма MSI хорошо известна как изготовитель системных плат и графических акселераторов, но она еще не завоевала прочной репутации как поставщик накопителей CD-RW для российских геймеров.

По внешнему виду и техническим характеристикам дисковод *MSI CR40-B* сильно смахивает на модель *BenQ 4012P*. Но эти накопители все же различаются по конструкции: в *4012P* применена новая версия разработанной Acer системы защиты от опустошения буфера Seamless Link III со средствами выбора оптимальной скорости записи Auto-Pilot, тогда как CR40-B оснащен более ранней модификацией Seamless Link без «автопилота».

Звуковые дорожки *CR40-B* извлекал без ошибок и довольно быстро. Тест Advanced DAE Quality прошел с ошибками чтения, поэтому для копирования аудиодисков лучше использовать другой накопитель, несмотря на то что *CR40-B* позволяет читать данные из служебной области Lead-in.

При последовательном чтении данных немного уступил самым быстрым моделям. Время перемещения головки у *CR40-B* оказалось довольно большим. Диски CD-RW, записанные на *CR40-B*, считывались медленно, создавалось ощущение, что не хватило мощности лазера.

При работе с заготовками CD-R других производителей накопитель значительно снижал скорость записи, особенно к концу диска, порой до 4x. Однако при архивации данных на прилагавшийся диск MSI аппарат работал в режиме 40x, но все же проиграл большинству других устройств CD-R с кратностью 40x. С тестом на возможность записать больше данных, чем позволяет паспортная емкость диска, *CR40-B* справился на отлично.

Итак, *CR40-B* чрезвычайно требователен к качеству записываемых носителей. Не клюньте на очень привлекательную цену, как щука на наживку.

MSI CR40-B (MS-8340B) **ВЕРДИКТ** 

ПРОИЗВОДИТЕЛЬ: **Microstar International** URL: **www.microstar.ru** ЦЕНА: **$65**


Поток накопителя *NEC NR-9100A* стыдливо прячется за откидывающейся крышкой.

NEC NR-9100A

Берите NEC, пока не стаял снег.

7 Инженеры японской фирмы с названием из трех букв применили в накопителе *NEC NR-9100A* (40x/10x/40x) две оригинальные разработки: запись с повышенной плотностью, которая позволяет точнее направить лазер на поверхность носителя, и систему Active OPC, следящую за отражающей способностью диска и подстраивающую мощность излучения лазера в процессе записи.

К достоинствам NR-9100A отнесем возможность пакетной записи в формате CD-MRW, а к недостаткам – отсутствие кнопки Play/Next Track.

Тесты на скорость и качество работы с аудиодисками накопитель прошел без замечаний, однако при извлечении звуковых дорожек работал в режиме 32x, заняв по быстродействию на этом тесте предпоследнее место.

CD-ROM и CD-R с данными аппарат "вычитывал" дольше всех остальных устройств, за исключением Ricoh. Выяснилось также, что он довольно медленно перемещает головку.

Форматирование CD-RW под пакетную запись в формате UDF тянулось долго, как мыльная опера. При записи CD-R дисковод *NR-9100A* обогнал ряд моделей, работавших в режимах 40x. Доброе слово и кошке приятно.

На первый взгляд, цена накопителя *NR-9100A* весьма привлекательна, однако его трудно назвать выгодной покупкой: сейчас за ту же сумму можно приобрести более быстрый аппарат с кратностями 40x/12x/48x.

ПРОИЗВОДИТЕЛЬ: **NEC** URL: **www.nec.com** ЦЕНА: **$65**

ВЕРДИКТ 


Накопитель *Panasonic UJDD420* в работе оказался довольно капризен.

PANASONIC UJDD420

Главное в дисководе – красивое название.

8 Как и машина на скоростном шоссе, накопитель *Panasonic UJDD420* (40x/12x/48x) не может двигаться слишком медленно: он не рассчитан на запись CD-R с кратностью ниже 8x.

Звуковые дорожки *UJDD420* извлекал без ошибок, показав на этой операции среднюю производительность. Однако на тесте Advanced DAE Quality Test протестированный нами образец допустил ошибки при чтении и синхронизации, поэтому для высококачественного копирования аудиодисков мы эту модель рекомендовать поостережемся.

Серебристые диски CD-ROM и разноцветные CD-R аппарат читал быстро, но неуверенно, то разгоняясь, то притормаживая. Время перемещения головки оказалось довольно большим. Не верь глазам своим, геймер: большинство операций с CD-RW дисковод *UJDD420* проделывал на скорости 10x вместо заявленной 12x. В тестах на скорость записи CD-R подобных проблем не возникало – *UJDD420* стабильно работал в режиме 40X и показал характерные для этого режима результаты.

Ох, как трудна задача покупателя! Взвешиваем все «за» и «против», как фармацевт балансирует порошки и гирьки на аптекарских весах. *UJDD420* – накопитель недорогой, но, нам кажется, обнаруженные при тестировании недостатки все же перевешивают привлекательную цену.

ПРОИЗВОДИТЕЛЬ: **Panasonic Communications** URL: **panasonic.co.jp/pcc/en/** ЦЕНА: **$60**






Дисковод *Plextor PleXWriter 48/24/48A* отличился хорошим быстродействием, высокой ценой и роскошной комплектацией.

PLEXTOR PLEXWRITER 48/24/48A

Plextor требует инаугурации.

9 Когда опаздываешь на свидание, мало быстро надевать на себя носки, штаны и рубашку, нужно еще и моментально метаться между шкафами, где все это лежит. А теперь перевожу то же самое на технический язык. Помимо большой краткости чтения, определяющей максимальную скорость считывания информации, важно иметь малое время доступа к файлам. Инженеры фирмы Plextor это понимают, недаром ее изделия зачастую оказываются самыми быстрыми.

PleXWriter оснащен несколькими оригинальными системами, например, PoweRec II для оптимизации режима записи и VariRec – для ручной регулировки мощности лазера при записи музыкальных дисков.

К сожалению, на передней панели накопителя нет кнопки Play/Next Track, а набор режимов записи CD-RW оказался довольно прореженный: только 4x, 10x и 24x, поэтому заготовки CD-RW 16x и 12x придется «прожигать» лишь в режиме 10x, а 8x – в 4x. Звуковые дорожки *PlexWriter* извлек без ошибок, и скорость работы при этом была на среднем уровне. Записанная на нем копия аудиодиска звучала очень нежно, с хорошей проработкой деталей. Кроме того, оказалось, что эта модель позволяет считывать данные из служебных областей Lead-in и Lead-out.

При чтении CD-ROM и CD-R накопитель продемонстрировал среднее быстродействие. Что касается времени доступа (т. е. скорости перемещения головки), то по этому показателю с ним мог конкурировать только *TEAC CD-W540E*. Запись CD-RW в режиме 24x Plextor выполнял в среднем лучше, чем ближайший конкурент TDK CyClone. Итак, PlexWriter хорош там, где нужен быстрый поиск информации и скоростная запись CD-RW, а также высококачественная работа со звуком. Пойми, Вася, время дороже денег!

ПРОИЗВОДИТЕЛЬ: **Plextor** URL: **www.plextor.com** ЦЕНА: **$155**

ВЕРДИКТ 


Накопитель *Ricoh MP7400A* неторопливо подходит к проблеме записи.

RICOH MP7400A

Дисковод для дискотек.

10 Буква «h» в слове Ricoh не читается, да и инструкцию к дисководу *Ricoh MP7400A* лучше не читать. По спецификации MP7400A имеет скоростные характеристики 40x/10x/40x, однако мы получили заявленные уровни быстродействия только в тестах на извлечение звуковых дорожек в режиме 40x и запись CD-RW в режиме 10x.

С носителями CD-ROM и CD-R модель *MP7400A* работала в режиме 32x, выполнив последовательное чтение медленнее всех остальных устройств. Во всех тестах на скорость записи CD-R она стабильно занимала одно из последних мест. А вот качество копии аудиодиска было отличным – при ее прослушивании тонко передавались все нюансы звучания.

И что же? *MP7400A* – это надежный, но небыстрый недорогой накопитель CD-RW, хорошо работающий с музыкальными дисками. Экономным меломанам в самый раз.

ПРОИЗВОДИТЕЛЬ: **Ricoh** URL: **www.ricohpmmc.com** ЦЕНА: **$65**

ВЕРДИКТ 

Корейский дядя за нас заплатит.

11 На родине Samsung – уважаемая престижная марка, за которую нужно платить большие деньги, а в нашей стране изделия корейского гиганта часто занимают низшие ценовые категории. Чуешь, куда ветер дует, рачительный геймер? Корейцы переплачивают, благодаря чему мы, жители России, можем дешевле приобрести хорошие изделия.

Модель *Samsung SW-240B* (40x/12x/40x) не имеет кнопки Play/Next Track, зато содержит буфер большой емкости (8 Мбайт) и систему Dynamic Vibration Absorber для подавления шума и вибрации.

По производительности накопитель Samsung показал неплохие результаты. Однако SW-240B обеспечивает скорость передачи данных по IDE-шине 16,7 Мбайт/с, в то время как все остальные протестированные устройства дают 33 Мбайт/с.

Если одним словом, то покупка *Samsung SW-240B* – это сделка. Соблазнительная цена дополняется надежной работой во время испытаний и вполне достаточной по современным меркам скоростью работы.

ПРОИЗВОДИТЕЛЬ: **Samsung Electronics** URL: **www.samsungelectronics.ru** ЦЕНА: **$55**


Копии аудиодисков с *Samsung SW-240B* звучат солидно и уверенно.

SAMSUNG SW-240B **ВЕРДИКТ** 

Непритязательный середнячок.

12 Блокноты и персональные компьютеры Sony всегда выглядят сногсшибательно, а вот о накопителях, увы, этого не скажешь. Ничего удивительного, Sony – огромная корпорация, насчитывающая сотни разных компаний и подразделений, разбросанных по земному шару, как веснушки по щекам первоклашки.

К достоинствам *CRX195E1* мы отнесли возможность выбрать максимальную скорость чтения (48x или 40x). Из конструктивных недостатков обнаружили только отсутствие кнопки Play/Next Track.

В сложных всесторонних испытаниях накопитель Sony выступил неплохо, не провалив ни одного упражнения, но и не выбравшись в лидеры. Выяснилось, что для быстрой записи нужно довольно аккуратно подбирать заготовки.

В целом *CRX195E1* произвел весьма приятное впечатление и зарекомендовал себя как надежный и

быстрый накопитель с кратностями записи 40x и 12x. Цена этой модели невысока, поэтому она, пожалуй, будет оптимальным выбором среди недорогих протестированных накопителей CD-RW.

ПРОИЗВОДИТЕЛЬ: **Sony Storage** URL: **www.storagebysony.com** ЦЕНА: **$75**

SONY CRX195E1




Дисковод *Sony CRX195E1* хорошо окопался среди недорогих накопителей CD-RW.


***TEAC CD-W540E* запишет на диск максимум информации.**

TEAC CD-W540E

ВЕРДИКТ ★★★★☆

Бронированный рыцарь для компьютера.

14 »Тик-тик», – сказал будильник. Накопитель *TEAC CD-W540E* (40x/12x/48x) не разбудит вас своим шумом: для снижения вибрации он одет в кожух из листового металла толщиной 1,2 мм. Среди других любопытных особенностей отметим большую емкость буфера (8 Мбайт), возможность пакетной записи в формате CD-MRW и применение двух светодиодных индикаторов. Жаль только, что нет кнопки Play/Next Track.

По результатам испытаний у нас сложилось неоднозначное мнение о *CD-W540E*. С одной стороны, он очень быстро читает CD-ROM и CD-R с играми, не менее быстро записывает CD-R и позволяет изготавливать высококачественные копии музыкальных дисков. С другой -- качество его работы с CD-RW оставляет желать лучшего. Кроме того, цена, на наш взгляд, неоправданно высока для накопителя CD-RW с кратностями 40x/12x/48x. До сих пор расстраиваемся.

ПРОИЗВОДИТЕЛЬ: **TEAC** URL: **www.teac.com** ЦЕНА: **$95**



В комплекте с накопителем *TDK CyClone* 48/24/48B поставляется маркер для CD-R.

TDK CYCLONE 48/24/48B

Циклон клону не товарищ.

13 Если в человеке нет ни искры таланта, даже самые лучшие инструменты не помогут ему создать настоящее произведение искусства. Накопителя CD-RW мало для того, чтобы записать диск с собственной музыкой или оригинальной компьютерной игрой. Однако модель *CyClone* 48/24/48B, по крайней мере, внешним видом вдохновляет на творчество.

У «Циклона» фирмы TDK четыре неоспоримых достоинства: полный набор режимов записи дисков CD-RW, возможность пакетной записи в формате CD-MRW, стильный вид и богатый комплект поставки. Из конструктивных недостатков у 48/24/48B был отмечен только один – нет кнопки Play/Next Track.

Сразу порекомендуем эту модель для работы с музыкальными дисками: она прошла тесты на извлечение звуковых дорожек без ошибок, причем чуть ли не быстрее всех. Кроме того, 48/24/48B может считывать данные из служебных областей Lead-in и Lead-out, а звучание записанной на нем копии аудиодиска было живым и трепетным. Измеряя производительность накопителя при работе с CD-R и CD-RW, мы натолкнулись на несколько особенностей, но серьезных недостатков не обнаружили. *«Циклон»* упорно соперничал с дисководом *Plextor*, и лишь в конце тяжелого продолжительного забега он вырвался вперед на тесте скорости записи CD-R.

В итоге мы присудили модели *TDK CyClone* 48/24/48B титул ***«Выбор редакции»*** как быстрому накопителю, обладающему отличными качественными характеристиками при не слишком драконовской цене.

ПРОИЗВОДИТЕЛЬ: **TDK** URL: **www.tdk-russia.ru** ЦЕНА: **$110**





Накопитель *Yamaha CRW-F1* вплотную приблизился к лидерам гонки.

YAMAHA CRW-F1

Лазерная гравировка для эстетствующих пижонов.

15 Продам идею: совместить записывающий накопитель CD-RW со струйным принтером, чтобы диск выезжал на лотке полностью готовым для использования. Фирма Yamaha сделала в этом направлении первый шаг: встроила в свой аппарат *CRW-F1* (44x/24x/44x)

систему «гравировки» дисков лазером Disc T@2 (произносится «диск тату»), которая позволяет после записи данных «прожечь» в неиспользованной области диска CD-R изображение текста и графики с разрешением 250 точек на дюйм и 128 градациями серого.

Еще две особенности CRW-F1 – возможность добавлять или удалять звуковые дорожки на CD-RW без полного стирания ранее записанных, а также делать пакетную запись в формате CD-MRW.

Однако мало в жизни совершенства: мы отметили, что дисковод *CRW-F1* нельзя установить вертикально (на лотке нет держателей для диска), и кнопка Play/Next Track не предусмотрена.

В целом модель *Yamaha CRW-F1* зарекомендовала себя как качественный и весьма быстрый накопитель. Учтите только, что она весьма придирчива к качеству заготовок, требуемых для записи на высоких скоростях. Стоит эта модель недешево, но, нам кажется, вполне оправдывает свою цену.

ПРОИЗВОДИТЕЛЬ: **Yamaha** URL: **www.yamaha.co.jp** ЦЕНА: **$155**

ВЕРДИКТ ★★★★½

Таблица №1. Результаты испытания.

НАКОПИТЕЛЬ	Максимальная кратность записи дисков CD-R / CD-RW / чтения CD-дисков	Скорость чтения на внутреннем/внешнем крае диска /средняя	Время доступа при случайном поиске/отклонении головки на полный ход, мс	Копирование диска CD-ROM на CD-R, время чтения + время записи = полное время копирования, мин:с	Время записи диска CD-RW, мин:с
AOpen CRW4048	40x/12x/48x	22,36x, 50,13x, 38,00x	99,0, 180,2	3:32+3:39=7:11	7:08
Arrgo CWA88D	48x/16x/48x	21,89x, 49,00x, 37,15x	115,5, 189,2	3:27+3:20=6:47	6:53
ASUS CRW-4816A	48x/16x/48x	22,06x, 49,42x, 37,46x	108,7, 187,2	3:27+2:47=6:14	5:28
BenQ 4012P	40x/12x/48x	19,17x, 48,63x, 36,71x	89,9, 173,3	2:56+3:55=6:51	7:12
Mitsumi CR-485CTE	40x/20x/48x	21,37x, 48,13x, 36,46x	82,0, 129,0	2:23 + 5:33 = 7:56	7:03
MSI CR40-B (MS-8340B)	40x/12x/48x	19,15x, 48,64x, 36,72x	90,0, 177,7	2:59+5:34=8:33	7:27
NEC NR-9100A	40x/10x/40x	18,49x, 40,15x, 31,35x	110,0, 158,6	2:45+3:09=5:54	8:33
Panasonic UJDD420	40x/12x/48x	21,85x, 49,08x, 36,97x	98,7, 185,9	2:24+3:43=6:07	8:38
Plextor PleXWriter 48/24/48A PX-W4824TA	48x/24x/48x	18,84x, 42,23x, 32,00x	67,3, 118,7	3:25+3:05=6:30	3:45
Ricoh MP7400A	40x/10x/40x	14,81x, 33,21x, 25,16x	97,9, 175,6	2:52+4:07=6:59	8:35
Samsung SW-240B	40x/12x/40x	18,66x, 41,80x, 31,68x	96,0, 169,7	2:47 + 3:43 = 6:30	7:14
Sony CRX195E1	40x/12x/48x	19,45x, 42,30x, 32,07x	90,3, 167,8	3:25+3:07=6:32	7:10
TDK CyClone 48/24/48B	48x/24x/48x	22,70x, 49,39x, 37,45x	90,0, 157,0	3:32+2:46=6:18	4:44
TEAC CD-W540E	40x/12x/48x	21,98x, 49,33x, 37,37x	68,2, 120,6	10:02+3:23=13:25	8:36
Yamaha CRW-F1	44x/24x/44x	19,38x, 43,38x, 32,87x	125,2, 274,0	2:41+3:27=6:08	3:48

Первый взгляд:

Возьми «вертушку» с собой

Один записывающий дисковод CD-R/RW на несколько компьютеров. **Иван Рогожкин**

Внешний записывающий накопитель CD-RW часто бывает гораздо удобнее внутреннего. Это своего рода мастерская в чемоданчике.

Представь, что ты зашел к другу, вы слушаете музыку – не важно, загруженную из Интернета в виде файлов MP3 или обычные музыкальные диски, – и ты таешь от мелодии так, как прелестные шпионки от Джеймса Бонда. Тогда ты достаешь из авоськи записывающий дисковод *PlexWriter 48/24/48U*, подсоединяешь его к USB-порту компьютера и копируешь понравившиеся альбомы на компакт-диски.

Если подключить *PlexWriter 48/24/48U* к интерфейсу USB 2.0, он обеспечит кратность 48x при считывании CD, 48x и при записи CD-R и 24x при записи CD-RW. Если же на компьютере окажется устаревший интерфейс USB 1.1, тогда скорость воспроизведения будет ограничена значением 6x, записи – 4x.

Выглядит *PlexWriter 48/24/48U* весьма солидно и внушительно, как закованный в броню рыцарь. Прочный корпус из алюминиевого сплава надежно защищает механизм от ударов. На задней панели устройства имеются RCA-разъемы звуковых выходов, через которые можно подключить аппарат к музыкальному центру.

PLEXTOR PLEXWRITER 48/24/48U



ВЕРДИКТ ★★★★☆

Внешний записывающий накопитель *Plextor PlexWriter 48/24/48U* легко переносить от одного компьютера к другому.

Накопитель поставляется с USB-кабелем, сетевым блоком питания, пятью заготовками CD-R и одним чистым диском CD-RW с пометкой Ultra Speed, необходимым для записи на скорости 24x. Фирма предоставляет на устройство двухгодичную гарантию.

Приятная новость для меломанов: в *PlexWriter* имеется фирменная система VariRec, которая позволяет вручную регулировать мощность лазера при записи музыкальных дорожек на CD-R. Она, конечно, действует не так эффектно, как регулятор длины светового меча Джедая, но приносит вполне ощутимую

пользу. Если, например, старый CD-плейер отказывается проигрывать некоторые диски CD-R, ты сможешь подобрать подходящую для него мощность луча.

Дисковод хорош и тем, что позволяет легко обновлять свою управляющую программу, записанную в флэш-памяти. Если завтра вдруг появится новый суперсовременный формат компакт-дисков, тебе не потребуется менять накопитель.

В отличие от других производителей, *Plextor* предлагает две программы для записи CD. Помимо хорошо знакомого компьютерным специалистам пакета Nero Burning ROM 5, прилагаются фирменные утилиты PlexTools.

Когда работаешь с большими файлами, важно иметь дисковод с высокой кратностью воспроизведения. Если же приходится иметь дело с большим числом мелких файлов и часто заниматься поиском информации, лучше позаботиться о малом среднем времени доступа. Так вот: *PlexWriter 48/24/48U* имеет молниеносное время доступа (65 мс), и наши тесты подтвердили это. Носители разных типов (штампованные фабричные CD-ROM, CD-R, CD-RW) считывались с высокой скоростью, но мы обнаружили, что время доступа к диску CD-RW, записанному с 24-кратной скоростью, удваивается по сравнению с обычным диском CD-RW. На скорости 48x дисковод записал наш тестовый набор (1000 файлов общим объемом 400 Мбайт, расположенных в 100 вложенных каталогах), за 2 мин 15 с – отличный результат. Обратное копирование этих файлов с CD-R на жесткий диск длилось всего 2 мин. 36 с.

Дисковод *Plextor PlexWriter 48/24/48U* отлично проявил себя в самых разнообразных ситуациях. Если вам нужен чрезвычайно быстрый внешний записывающий накопитель для нескольких компьютеров сразу и вас не остановит дороговизна и несовершенство управления, приобретите модель PlexWriter 48/24/48U.

ПРОИЗВОДИТЕЛЬ: **Plextor** URL: **www.plextor.ru** ГДЕ КУПИТЬ: **«Пирит»** ТЕЛ.: **(095)115-7101** URL: **www.pirit.ru** ЦЕНА: **$240**

Первый взгляд:
Как мы победили монитор AOC

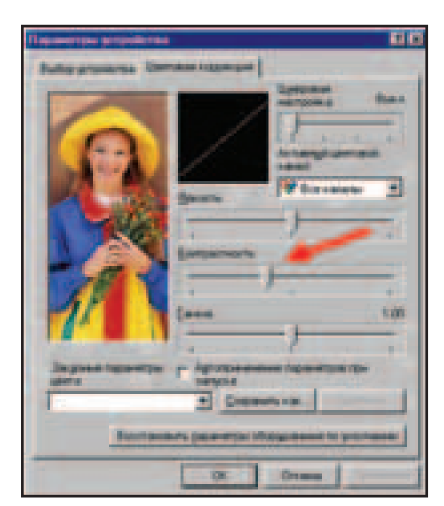
Смекалка помогает геймеру. **Иван Рогожкин**

Производители периферийных устройств для компьютеров иногда удивительно примитивно понимают достоинства и недостатки своей продукции.

Взять хотя бы ЖК-монитор *AOC LM520A*, испытанный в редакции *CGW/RE*. Сей аппарат с диагональю 15 дюймов и разрешением матрицы 1024x768 точек стоит в розницу всего лишь $333, но имеет яркость 250 кд/м2 и коэффициент контрастности 350:1. «Отличные показатели», – скажет любой специалист-компьютерщик. Еще бы (!), они позволят играть в ярко освещенном помещении, чуть ли не под открытым небом солнечным летним днем. А как насчет обычной квартиры?

Испытывая модель *AOC LM520A* в редакции при типичном офисном освещении, мы обнаружили, что экран светится нестерпимо – так, что начинают слезиться глаза. И проблем бы не возникло, если бы регулятор яркости помог, но он мало влиял на вид картинки.

И что же делать? Мы пробовали менять контрастность и яркость, и уже было получили приемлемый вид, выведя оба регулятора в минимальные положения, но вдруг выяснилось, что в таком режиме аппарат совсем не отображает темные оттенки серого. Теневые участки на фотографиях стали черными, как космическое небо. Закоулки лабиринтов покрылись мраком, а люди в сером превратились в полупрозрачных призраков.



Рекомендуем пользоваться настройкой контрастности в графической плате, а не на мониторе.



Монитор *AOC LM520A* оформлен неброско, но приятно.

К счастью, нам помогли замечательные функции графической платы ABIT Siluro GF4 Ti4400: глубоко в меню «Свойства» платы мы обнаружили пункт «Коррекция цвета», где смогли уменьшить контрастность, не ухудшая воспроизведение темных оттенков серого. Вот так: хороший графический акселератор не только ускоряет трехмерную графику, но и помогает обойти недостатки монитора.

После этого аппарат *AOC LM520A* показался нам сказкой: картинки выглядели яркими и насыщенными, текст читался отменно, видео воспроизводилось плавно, без дерганья героев, бегущих с автоматами наперевес. В подставке монитора неожиданно нашлись динамики, которые играли довольно громко, хотя и глуховато. Музыку на таких слушать не захочется, а звуковое сопровождение игр – вполне достойное. Встроенный регулятор громкости очень кстати --

не нужно добираться до программного регулятора Windows. Имеется также выход на наушники.

Для настройки на передней панели монитора помещена большая вращающаяся кнопка – очень удобная штуковина. Вращением ты перемещаешься от одного пункта к другому и настраиваешь регуляторы, нажатием – входишь и выходишь из окон. Экранное меню упрощено до предела, чтобы геймер не ломал голову над настройками.

Углы обзора по горизонтали и вертикали равны соответственно 120 и 100? – вполне достаточно для игры за экраном вдвоем. На муаровые узоры, страшное испытание для большинства мониторов, испытанный нами образец не прореагировал никак.

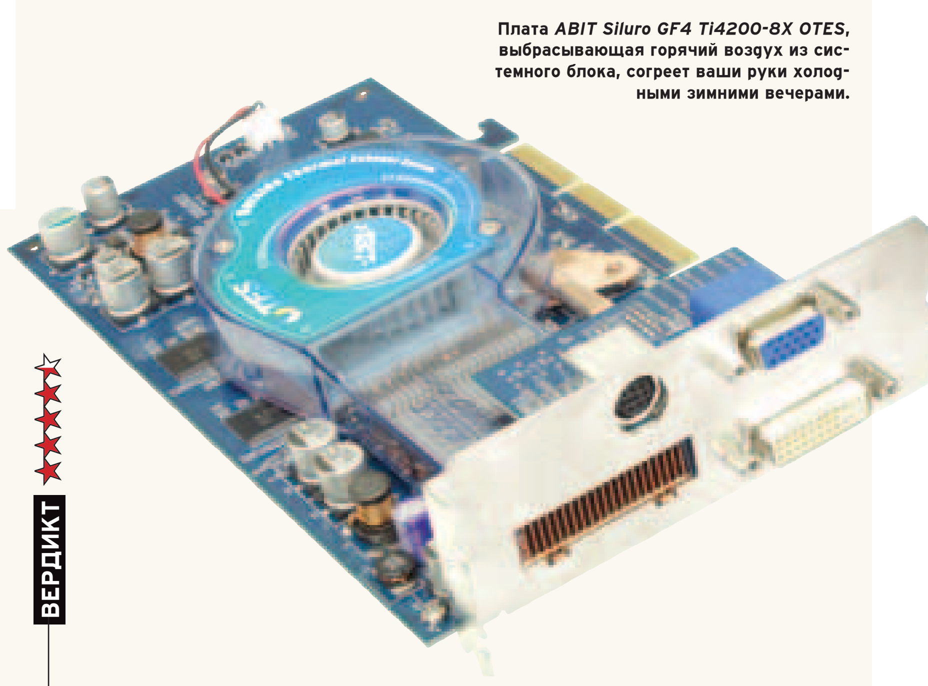
Итак, если у тебя, экономный геймер, есть хороший графический адаптер, позволяющий регулировать яркость и контрастность изображения, ты не ошибешься при покупке монитора *AOC LM520A*.

ПРОИЗВОДИТЕЛЬ: **AOC** URL: **www.AOC-europe.com** ГДЕ КУПИТЬ: **«Пирит»** ТЕЛ.: **(095)115-7101** URL: **www.pirit.ru** ЦЕНА: **$333**

Первый взгляд:

А вас, Жаров, я попрошу выйти

Сквозь сопла графического движка вырывались раскаленные струи воздуха. **Сергей Никитин**



Плата *ABIT Siluro GF4 Ti4200-8X OTES*, выбрасывающая горячий воздух из системного блока, согреет ваши руки холодными зимними вечерами.

ВЕРДИКТ ★★★★☆

ABIT SILURO GF4 TI4200-8X OTES

В будущем инженеры, наверное, все же решат проблемы с излишним теплом и теми последствиями, к которым приводит повышенная температура устройств внутри системного блока. Сейчас с этой напастью борются вентиляторами – на корпусе, на процессоре, на системной плате, на графическом акселераторе... Выпускаются даже специальные вентилируемые кожухи для жесткого диска!

Но нельзя же бесконечно наращивать количество вентиляторов и число их оборотов в минуту, иначе компьютер начнет шуметь, как штурмовик на взлете! Чтобы снизить температуру графического процессора и, соответственно, всей системы в целом, компания ABIT применила очень интересное решение.

На плате *ABIT Siluro GeForce 4 Ti4200-8X OTES* вы увидите любопытный центробежный теплонасос OTES (Outside Thermal Exhaust System). Назначение технологии OTES простое и понятное – если лишнее тепло внутри системного блока мешает нормальной работе системы, превращая милых сердцу истинного геймера экранных монстров в страшных чудовищ, тогда лишнее тепло нужно вывести за пределы корпуса. Для этого фирма применила специальную систему охлаждения, состоящую из закрытых пластиковым кожухом вентилятора и радиатора, а также специальной теплопроводящей трубки. Результатом применения запатентованной технологии OTES, согласно ABIT, становится 10-15-процентный рост производительности по сравнению с аналогичной платой, оснащенной традиционной системой охлаждения (вентилятор плюс радиатор). Система OTES снижает температуру кристалла графического процессора примерно на 5–7°С.

К сожалению, решетка радиатора и все нужные входы/выходы (VGA, DVI и TV-Out) не поместились на одной скобе, поэтому на задней панели системного блока плата занимает два отсека, делая недоступным гнездо шины PCI, расположенное рядом с разъемом AGP.

В комплект поставки, кроме самой платы, входят руководство пользователя (на нескольких языках, в том числе русском), буклет, демонстрирующий преимущества технологии OTES, разветвитель S-Video/RCA, кабель S-Video, кабель RCA и переходник с DVI на VGA. Набор программного обеспечения состоит из драйверов, утилиты *Graphic MAX* для «разгона» видеопамяти и графического процессора, проигрывателя *SiluroDVD 4*, утилит *3Deep Color* (коррекция режимов затемнения и освещения в играх), *Windows Blinds NV Edition* (настройка рабочего стола в Windows XP), *Earthviewer 3D Demo*, игры *America's Army* и демо-версии игры *Soldier of Fortune II*.

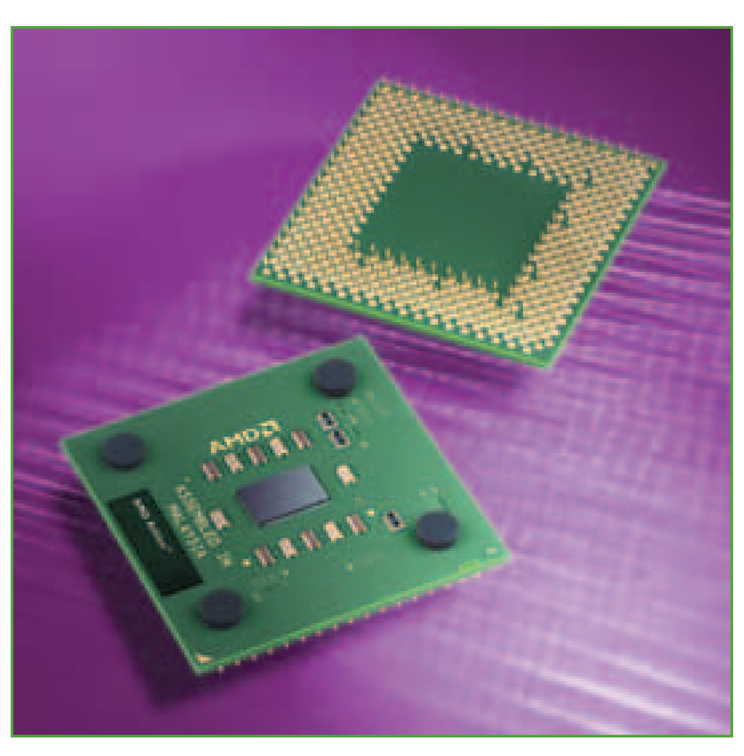
Мы тестировали плату ABIT в тех же условиях, что и платы, описанные в последнем обзоре графических акселераторов (*см. CGW/RE, №1/2003, с. 76.*). В тесте 3DMark 2001SE она набрала 10 538 баллов – весьма неплохой результат. Качество изображения было высоким.

Итак, быстрая и современная видеоплата *ABIT Siluro GF4 Ti4200-8X OTES* с оригинальной системой охлаждения подойдет всем, кто ценит скорость и качество. Наклейка на системном блоке с логотипом технологии OTES покажет, что ваш компьютер не подвержен тепловым ударам!

ПРОИЗВОДИТЕЛЬ: **ABIT Computer** URL: **www.abit.ru**
ЦЕНА: **$200**

Железные доктора

Наши глупые ответы на ваши умные вопросы. **Уильям О'Нил**



Пора менять материнку

Моему компьютеру всего два года, но, похоже, мне придется-таки сделать апгрейд материнской платы, чтобы играть в новейшие игры. Я думаю о покупке Athlon XP 2GHz или около того и, соответственно, новой маме. Родители не хотят покупать мне компьютер с нуля, а все компоненты нынешнего, за исключением материнской платы и процессора Pentium III-833, вполне современны. Что вы советуете мне взять?

Мелвин

Думаю, Athlon XP 2GHz – это как раз то, что тебе нужно. Что касается материнской платы, то я рекомендую ABIT AT7-MAX2 KT400. Хотя у нее отсутствуют последовательные и параллельные порты, это очень мощная штука с отличной производительностью.

Какую выбрать видеокарту?

Что мне взять – ATI Radeon 9000 Pro со 128MB или другую карту с примерно такой же производительностью и ценой?

Шон

Бери Radeon.

Где купить все и сразу?

Я сейчас собираю игровой комп. И меня интересует, где вы раздобываете тестируемые вами железяки? На сайте Pricewatch.com можно найти большинство нужных мне компонентов, но некоторых вещей, например, памяти Kingston RDRAM, там нет. Где можно разом достать все необходимые компоненты? Знаете ли вы какие-нибудь сайты, где можно купить все (или хотя бы почти все), что мне нужно, и, таким образом, избежать отдельной оплаты за доставку каждой детали? И еще вопрос: мне нужен хороший плоский монитор от 17 до 19 дюймов (больше не влезет на стол). Что вы порекомендуете?

Джей

Твое письмо, Джей, служит отличной иллюстрацией того, почему люди предпочитают покупать уже собранные компьютеры. Проблема сайта Pricewatch.com заключается в том, что его владельцы сами связаны с целой сетью поставщиков, работающих через Интернет, так что в любом случае ты окажешься в ситуации, когда придется отдельно платить за доставку 10 деталей из 10 разных мест. Попробуй зайти на Bestbuy .com или CDW.com и заказать как можно больше деталей у одного и того же поставщика (*лично я пользуюсь www.itmarket .ru – почти всегда все есть и совсем недорого – прим. ред.*). Возможно, это будут и не самые дешевые поставщики, но, по крайней мере, ты сэкономишь деньги на доставке и сбережешь собственные нервы. Что касается плоского монитора, то я слышал самые положительные отзывы о 17-дюймовом Hitachi CML174, хотя сам его пока не опробовал.

И снова AGP...

Я планирую купить видеокарту GeForce3 Ti 200. Подойдет ли она для моего компьютера - AMD Athlon Thunderbird 700MHz на материнской плате ASUS A7V?

Пиги

В плате A7V есть слот AGP, и я не вижу никаких причин, которые могли бы помешать тебе воткнуть туда свой GeForce3 Ti 200.

Пора делать апгрейд, Джош!

У меня лэптоп Dell Inspiron 4100 с 256MB RAM и видеокартой ATI Mobility Radeon (16MB). Когда я играю в игры, все ужасно лагает и тормозит. Я пытался понизить графические настройки, но это не помогает.

Джош

Как сказал бы мой шотландский друг Джордж Джонс: «Парень, ты счастливчик!» Я не знаю, где ты раздобыл свой лэптоп, но есть неплохой шанс, что его видеокарту можно заменить на более новую, что-нибудь вроде GeForce4 40 Go с 64MB. Позвони в компанию Dell и выясни этот вопрос точно. Кроме того, процессоры в таких ноутбуках вставляются в сокетные гнезда, так что теоретически CPU тоже можно заменить. Единственная проблема заключается в том, что Dell может взять с тебя за осуществление таких операций определенную плату, так что, возможно, стоит подумать о полной замене компьютера...

Система магазинов Wal-Mart может поцеловать меня в зад

Привет, **CGW**! Вы слыхали о Lindows? Это новая операционная система, сделанная на Linux. Она значительно лучше, чем Windows, и чем-то напоминает Mac OS, адаптированную для любителей «Вингов». И она стоит всего $29.

Маркиз

Да, я слышал о Lindows. Кроме того, я кое-что знаю о Linux. Вместо того чтобы идти за Lindows в магазин Wal-Mart, лучше зайди на сайт Redhat.com и купи себе нормальный Linux. Впрочем, будь готов к тому, что большинство игр из-под него не пойдет.

Крякнутый Кейс

Проблема сбоев

Когда под корпусом становится жарко. **Лойд Кейс**

Итак, вы установили на свой компьютер *Age of Mythology* и предвкушаете, как проведете за игрой весь пятничный вечер, а может быть, и всю ночь. Вначале все идет отлично. Вы лихорадочно строите базу, ищете ресурсы, стремительно двигаясь к Mythic Age. А затем неожиданно обнаруживаете перед глазами рабочий стол Windows. Нецензурно выругавшись по поводу глючных игр и операционных систем-монополистов, вы выключаете компьютер и *идете спать*.

Что же произошло на самом деле? Не оспаривая факта, что в играх действительно (и довольно часто!) попадаются баги, рискну сказать, что далеко не всегда именно они служат причиной нестабильной работы. Зачастую сбои программ происходят в результате нестабильности вашей собственной системы.

А причин для нестабильности может быть масса. Самое простое – отмахнуться от проблемы, списав ее на глючные игры или сырые драйвера, но, как правило, двумя главными факторами, вызывающими неожиданные и совершенно непредсказуемые сбои системы, являются выделяемое компьютером тепло и его энергоснабжение. Так что если вы постоянно сталкиваетесь с проблемами, да еще и не в одной, а в нескольких играх, то я настоятельно рекомендую обратить внимание на два указанных параметра. Сейчас мы подробно рассмотрим каждый из них.



Энергоснабжение: Номинальная мощность новейшего процессора Pentium 4-3.06 GHz составляет 81 ватт. Более медленный 2.53-гигагерцовый вариант Pentium 4 тоже потребляет в нормальном режиме более 60 ватт. Не отстает от четвертого «Пня» и Athlon XP, расходующий более 70 ватт. А теперь подсчитайте суммарную мощность, которую потребляют новейшая видеокарта от ATI или Nvidia, жесткий диск на 7200 оборотов в минуту, полгигабайта оперативной памяти, пишущий CD-ROM – и вы поймете, что вашей системе требуется значительно больше энергии, чем могут дать большинство современных блоков питания. Данная проблема особенно актуальна для т.н. «обычных» блоков питания. Зачастую такие блоки, промаркированные «300W», способны выдавать штатные 300 ватт, только если вся их мощность идет на один из питающих кабелей. А современные системы потребляют ток через несколько питающих кабелей с напряжением 3.3 вольта, 5 вольт и даже 12 вольт. И в итоге оказывается, что суммарно такой блок питания с трудом выдает всего лишь 180 ватт.

Чтобы решить данную проблему, необязательно покупать гигантский и супермощный блок питания – нужно раздобыть устройство, которое ДЕЙСТВИТЕЛЬНО выдает максимальную указанную на маркировке мощность даже в моменты пиковых нагрузок. В качестве примеров могу порекомендовать источники PC Power & Cooling, Enermax и Antec. Сам я имел дело с устройствами PC Power & Cooling и Antec, и не могу сказать про них ничего дурного.

Тепло: Еще один жестокий и коварный враг любого компьютерщика. Если вы не принадлежите к породе людей, НИКОГДА не закрывающих корпус системного блока, то избыточное тепло, накапливающееся под его крышкой, может временами преподносить вам весьма неприятные сюрпризы. При этом просто залезть в BIOS и посмотреть, не перегрелся ли процессор, будет недостаточно. Потому что выдаваемые BIOS'ом значения температуры, как правило, имеют мало общего с реальной ситуацией. А главное, температура самого процессора (даже ее поднятие выше 55 градусов Цельсия) не всегда является прямой причиной сбоев.

Дело в том, что тепло накапливается внутри корпуса, причем иногда это происходит очень постепенно. И даже если ваш мощный вентилятор вращается со скоростью 7000 оборотов в минуту, ревя, как истребитель F-16, этого может оказаться недостаточно. Потому что тепло, рассеиваемое процессорным кулером, должно куда-то выходить. И если горячий воздух идет через модули оперативной памяти, то память вполне может начать вести себя неадекватно.

А возможно, кулер не соответствует параметрам процессора. Я тестировал Athlon XP 2700+. Это отличный CPU, но он выделяет огромное количество тепла. Из-за небольшого размера кристалла тепло идет очень плотным потоком. И Cooler Master, мощный вентилятор, отлично показавший себя при работе с Athlon XP 2200+, не смог справиться с охлаждением процессора 2700+. Так что если вы недавно апгрейдили CPU, то обязательно убедитесь, что ваш старый добрый кулер сертифицирован для работы с новым процессором. Если нет, то его надо менять.

Итак, подведем итоги. Если ваша система периодически дает беспричинные сбои, то дело вполне может быть или в ее энергоснабжении, или в перегреве. Если у вас стоит блок питания от неизвестного производителя (no-name), то, возможно, пришло время заменить его на что-нибудь более мощное. Аналогично, если вы недавно меняли процессор, подумайте также о замене кулера. Результат может приятно вас удивить.

ИЛЛЮСТРАЦИЯ ДЖОННИ МОДЖО

Выжженная земля

Клубничка на твоем винчестере

Всех возбуждают роботы в набедренных повязках. **Роберт Коффей**

Что, черт побери, вытворяют разработчики приставочных игр? Кем, тысяча чертей, они себя возомнили?! Ведь эти мерзавцы открыли новый игровой жанр под названием «карнавал сисек», выпустив *Dead or Alive: Extreme Beach Volleyball*, где буфера пляжных волейболисток трясутся в соответствии с законами реальной физики! А еще они создали BMX XXX, главную роль в котором играют развеселые и поддатые топлесс-байкерши!.. И не нужно тыкать мне в нос единственную PC-игрушку подобного рода – *Bikini Karate Babes*. Я все равно утверждал и буду утверждать: все эти бесконечные консольные похабства совершенно возмутительны, и я лично чувствую себя оскорбленным до глубины души.

Потому что разработчики PC-игр, в отличие от приставочников, откровенно пренебрегают темой секса в своих продуктах. Преисполненный праведного гнева, к ним я обращаю свой вопрос: ПОЧЕМУ?!!! Почему, черт побери?! Ведь именно мы, PC-геймеры, были первопроходцами игровой эротики, именно на нашей платформе впервые появились «игры с обнаженкой» вроде *Phantasmagoria* и *Riana Rouge*. А великий и ужасный *Leisure Suit Larry*, со всеми его семьюдесятью шестью похабными продолжениями?! Неужели мы забыли свое славное прошлое, в том числе и ПЕРВЫЙ в мире эксперимент в области виртуального разврата – текстовую (!!) игрушку *Leather Goddesses of Phobos?* Ведь эротика и порнография – неотъемлемые элементы нашей повседневной жизни, и если дела и дальше будут идти так же, как они идут сейчас, то совсем скоро мы будем жить в мире, где мозгами и половыми инстинктами всех геймеров независимо от их платформенных предпочтений будет править очередная версия *Super Monkey Ball* с непроизносимым японским названием!!!

Догонять тех, кто вырвался далеко вперед (в данном случае – приставочных разработчиков), всегда трудно. В этой связи я рекомендую PC-девелоперам воспользоваться примером реальной порно-индустрии. Неужели вы думаете, что на создание кошмарных шедевров непристойности вроде *Shaving Ryan's Privates* или, скажем, *Hairy Bottom and the Sorcerer's Bone* ушли годы творческого труда? Нет, господа, для того чтобы извергнуть эту похабщину, ее авторам потребовалось только одно – прочесть на афише названия соответствующих голливудских блокбастеров и придумать, как попошлее их перефразировать. И чтобы вернуть себе временно утраченный трон «королей домашней порно-индустрии» с минимальными затратами труда и времени, разработчики PC-игр тоже должны воспользоваться этим несложным трюком – слепать несколько бесстыдных игр по мотивам популярных и раскрученных тайтлов и выбросить их в большой мир. Все, что от них требуется – это слегка переделать какое-нибудь всем знакомое название, да и дело с концом. Так чего же вы медлите, господа игроделы? Ведь некоторые игры даже не потребуют от вас сколько-нибудь серьезных усилий! Например, для тотальной конверсии *Hidden & Dangerous* нужно просто изменить положение камеры и нарисовать несколько новых текстур...



Время не ждет. Чтобы хоть как-то способствовать сохранению сексуального превосходства компьютера над приставками, я подброшу вам несколько творческих идей, которые запустят в ваших мозгах мыслительный процесс.

Sexy Sexuality: Без сомнения, этот «обнаженный мод» к *Divine Divinity* ждет бешеный успех. И на этот раз геймерам не нужно будет до рези в глазах всматриваться в мутную и неразборчивую графику.

World of WhoreCraft: У Blizzard есть возможность открыть совершенно новые горизонты в жанре MMORPG. Для этого нужно всего лишь выпустить игру, в которой действовать в одиночку будет значительно менее весело, чем в составе партии. Зато, объединившись в партию, можно будет ТАКОЕ откалывать!..

Quake III: Team Arena: Ну, это вы и сами легко можете себе представить. Арена для групповых занятий, так сказать...

Aliens Love Predator: Этой игре суждено стать кумиром, идолом и фетишем для своего поколения. Ведь все мы – грешники! Все мы провели свой медовый месяц, запершись в одиночку в ванной комнате и грезя об ужасном в своей красоте Хищнике, все тело которого облепили выделяющие слизь, жадные до любви Чужие с кислотой вместо крови и зубами на языках... Или это только я один такой извращенец?

SinCity 69: Простое изменение названия и номера версии – и PC-отделению EA вновь не страшны никакие финансовые кризисы, симулятор борделей и общественных бань от Maxis в очередной раз побьет все рекорды продаж.

IL-2 Sturmovik: Клуб для занятий сексом на высоте километра от земли...

Schlonghold: Crusader: Как известно, неотъемлемым элементом язычества являются сами язычники. В этой игре вам встретятся несметные толпы грешников и грешниц, готовых вечно гореть в аду за блуд, которому они непрерывно предаются на земле. Истребить их или присоединиться к их оргиям – решать игроку.

Assmaster 9000: Ну кто сможет устоять перед искушением сыграть в сексуальные шахматы? Только вообразите себе: конь берет королеву и начинает с ней вытворять такое...

«Эпоха парусников»: Превратим каждый корабль в «лодку любви», где все предаются разврату в режиме нон-стоп. А как сексуально звучат все эти морские термины: «бизань-мачта», «свистать всех наверх!», «движение встречным курсом», «смена галса»...

Ребята, мы сможем сделать это, главное здесь – поверить в собственные силы. Своим мысленным взором я уже вижу новый, бесстрашный и до невозможности сексуальный игровой мир, который будет мало чем отличаться от повседневной реальности, в которой мы с вами живем. Мир дешевых удовольствий и примитивных извращений, в котором Сид Мейер по-прежнему останется богом и владыкой, – затянутым в черную кожу, с серьгой в ухе, фуражкой с черепом на голове и трехвостой плетью в руках.

Вперед, господа! Дело за вами!

ИЛЛЮСТРАЦИЯ ДЖЕКА ХОРНАДИ


LG
Digitally yours


FLATRON®
freedom of mind

COMPUTER GAMING WORLD, Russian Edition

WARCRAFT III: THE FROZEN THRONE • ПЕРИМЕТР • КНЯЗЬ 2 • UNREAL 2

МАРТ • 03(10) 2003